
GRATUIT: UNE CARTOUCHE DE JEUX LYNX DANS CE NUMERO
ATARI MAGAZINE
N° 19
JANVIER 1991
ATARI
magazine
Débutants sur STE:
Les premiers pas
LES MEILLEURS UTILITAIRES
pour disque dur
Scanners:
HANDY PARTNER
REPRO JUNIOR
SYNTEX OCR
DOSSIER
GESTION FAMILIALE
Tous les logiciels.
Comment concevoir votre gestion sur LDW Power.
LES PALMARES DE L'ANNEE 90
LUDIQUES & PROS
Graphisme:
Paysages fractals en 3D
Portfolio:
Renault équipe ses vendeurs
Langages:
Programmez en OMIKRON
VRAIMENT SPLENDID!
Michel Winogradoff compose pour Loriciel
M 1666 - 9101 - 22,00 F
SUISSE 7 FS — CANADA $ 5,5



Directeur de la publication:
Serge Fenez
Rédacteur en chef:
Loïc Duval
Ont participé à la rédaction de ce numéro:
Patrick Bortscher,
Léopold Braunstein,
Nénad Cetkovic,
Pierre-Jean Goulier,
Al Jollyson,
Patrick Leclercq,
Alain Lioret,
Thierry de Rouet,
William Saint Cricq,
Alexis Valey.
Responsable Télématique:
Gabriel Lopez.
Fabrication: Florence Nivelet
Assistante: Sophie Folliard
Correctrice: Elisabeth Mignon
Photogravure: CGCouleur
Flashage: SCAP Informatique (1.42.43.22.78).
Impression: Berger-Levrault

La mise en page d'Atari Magazine n°19 a été entièrement réalisée sur une station P.A.O. Atari TT avec le logiciel Calamus. Flashage sur Linotronic 300.

Atari Magazine
est édité par ARTIPRESSE
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers CEDEX
SIREN 345 365 191, APE 5120.

Publicité au journal:
Michel Sarfati
Tél.: (1)40.85.31.90
Télécopie: (1)40.86.29.97.

Dépot légal à parution.
Tirage : 56 000 exemplaires.
Distribution NMPP.

ISSN: 0992-2016

SOMMAIRE



BONNE ANNEE!

L'équipe d'Atari Magazine vous présente tous ses meilleurs vœux pour l'année 1991. Une année qui s'annonce particulièrement riche en nouveautés aussi bien chez Atari Corp que chez les éditeurs de logiciels.
Pour la deuxième année consécutive, Atari Magazine organise «le Palmarès» des meilleurs logiciels. Vous allez pouvoir voter pour les meilleurs jeux et applications professionnelles, avec à la clef des dizaines de logiciels à gagner!
Peut-être faites-vous partie des milliers de nouveaux utilisateurs qui ont acquis durant les fêtes de fin d'année un STE rutilant. Si vous nous rejoignez pour la première fois, bravo! Vous avez fait le bon choix et vous allez avec nous découvrir l'extraordinaire richesse de l'univers Atari, une découverte au combien enthousiasmante. Pour bien commencer à utiliser votre STE, notre rubrique initiation vous guidera en quelques pages accompagnées de nombreuses illustrations pratiques.
Qui dit nouvelle année, dit aussi nouvelles résolutions. Si vous avez justement pris celle de tenir à jour vos comptes, vous aller trouver dans notre dossier tout ce qui vous est nécessaire pour maitriser vos dépenses.
Que 1991 vous apporte tout ce dont vous rêvez...

L'UNIVERS ATARI
Un départ en fanfare

Toute l'actualité, les news, les rumeurs et les événements de l'univers Atari en ce début 1991.



De bons résultats

Atari a annoncé, pour le troisième trimestre 1990, une augmentation des ventes de 9.5%, soit 89,1 millions de dollars contre 81,4 millions pour la même période l'an dernier.

Wordperfect 4.1

La version ST du traitement de texte *Wordperfect*, toujours indisponible en France, continue d'évoluer doucement mais sûrement. La nouvelle version corrige les bugs de la précédente, supporte les grands écrans et fonctionne sur TT.

Fontverter 1.5

Les logiciels de PAO sur ST ont chacun leur propre système de fontes, incompatible avec celui des concurrents.

La société américaine **Megatype** vient de sortir un utilitaire levant les barrières. *Fontverter* convertit les fontes *Calamus*, *Pagestream*, *Postcript* (type 1 et 3) dans n'importe lequel de ces quatre formats. Le logiciel dispose de nombreux outils de dessin vectoriels, mais ne possède pas, contrairement à Didot LineArt de fonction de vectorisation de fontes bitmaps.

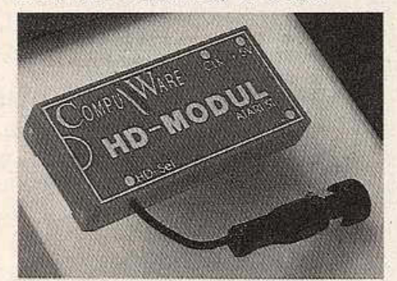


L'URSS à l'heure du ST

Atari Allemagne vient de signer un important contrat pour équiper le «Youth Computer Center» en URSS. Le contrat d'une valeur de 65 000 $ porte sur l'acquisition de ST avec périphériques et logiciels.

Disquette 1.44 Mo

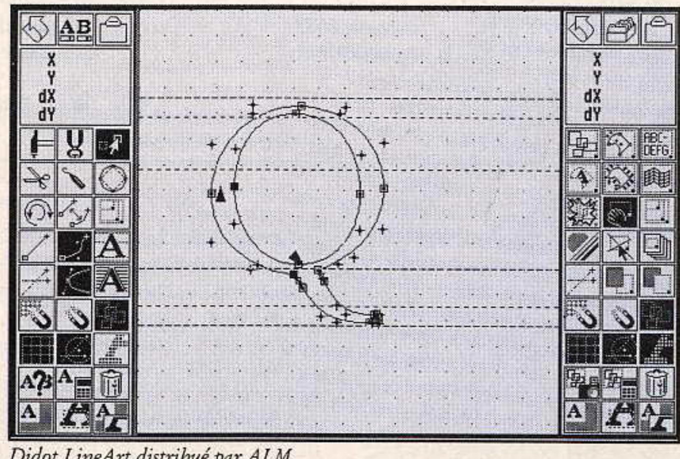
La société **Compuware** commercialise une interface disquette 1.44 Mo qui se branche sur la sortie «lecteur externe» de tous les ST/STE/TT. Il n'y a donc ni à ouvrir l'ordinateur, ni à faire de soudure. Il est compatible avec tous les logiciels. Le HD-Modul coûte 69 DM.



HD-Modul

Didot LineArt

Didot LineArt est un nouvel éditeur de fontes pour *Calamus*. Il s'agit là d'un époustouflant logiciel mélangeant en un seul programme les fonctions de *Outline Art* et de son petit frère *Didot*. *LineArt* permet donc le dessin vectoriel et les effets de projection de *Outline Art*, la vectorisation automatique des images bitmap, le chargement d'images de divers formats (bitmap ou vectoriel) dont les formats CVG (*Calamus*) et *Postcript*. *Didot LineArt* est un logiciel extrêmement puissant, prochainement commercialisé en France par **ALM**.

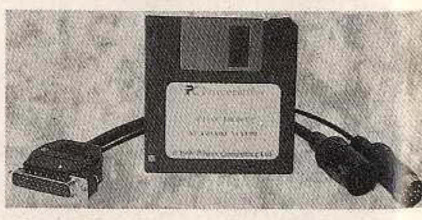


Didot LineArt distribué par ALM.



En guerre contre les hardcopieurs

L'ELSPA, une organisation semblable à l'APP française, a décidé d'entrer en guerre contre les fabricants de copieurs et notamment contre les fabricants de copieurs hardware (les seuls sys-


Blitz Turbo

tèmes capables de copier la totalité des programmes protégés). Pour l'ELSPA, ces fabricants sont coupables de violation de copyright.

Carte HR

Titan Designs commercialise une carte graphique pour MEGA ST, d'un genre nouveau. La *Reflex Graphic Card* fonctionne avec une gamme variée de moniteurs dont les moniteurs Atari. Sur un SM124 elle offre une résolution de 1024x800 pixels (soit le double de la résolution actuelle). Sur des moniteurs A3 (comme le SM194) cette carte offre une résolution de 1024x1024 pixels. Le hardware comporte des circuits vidéo spécialisés (traçage de formes géométriques, zooms) et une mémoire vidéo rapide de 128 Ko. Une carte additionnelle permet de pousser la résolution encore plus haut: 2048x1536 pixels. **Titan Designs** travaille actuellement sur une version compatible STF/STE de sa carte.
La Reflex coûte 228.85 £.

STE & Vidéo

Syntronics commercialise un système qui permet d'enregistrer sur votre magnétoscope le signal RGB produit par le STE. Ceyye interface très attendue existe en deux versions. Une version PRO à 199.95 £ et une version simplifiée vendue 60 £.

Phase 4, c'est de la 3D

Phase 4 est un nouveau logiciel de graphisme en 3D amené à détrôner d'ici peu la gamme Cyber. Compatible STE et TT (dont il supporte les résolutions particulières) ce logiciel comporte quatre modules. *Rosetta 3D* vous permet de créer très rapidement, à l'aide de la souris, des objets et des animations en 3D. Il récupère à peu près tous les formats de fichiers connus en provenance de logiciels de CAO ou de «rendering» (rendu d'images). *Chronos* permet de créer sans une seule ligne de programmation les animations les plus complexes (gestion des lumières, des caméras, de leurs déplacements par la souris). *Prism Paint* est un logiciel de dessin qui supporte toutes les résolutions du STE, du TT mais aussi les cartes couleurs Matrix et les cartes 24 bits True-Color.
Enfin, *Prism Render* transforme vos créations filaires en images de qualité photographique. Il intègre un éditeur de matière (bois, fer, etc.) et produit des fichiers au format PIXAR Renderman. L'ensemble coûte moins de 300 £ et se révèle être le plus puissant logiciel de création graphique sur Atari ST et TT. *Phase 4* est édité par **Condor.**



OOPS!

Rythm'N Soft nous informe que nous avons malencontreusement, dans notre n° 16, attribué la diffusion des produits RNS à la société **MPI**. C'est en réalité la société **ID Music** qui distribue en France les logiciels *Rythm'N Soft* dont le remarquable *Big Boss Plus et la série «Live Teaching System»*. Toutes nos excuses pour cette confusion.

Match Race

Gagnez la prochaine course de l'America Cup, grâce à *Match Race*! Il s'agit d'un simulateur tactique de haut niveau destiné aux tacticiens et barreurs afin qu'ils puissent étudier concrètement le fondement et les conséquences de leur décision. Grâce à *Match Race*, il devient possible de définir à l'avance les stratégies gagnantes. Il favorise l'analyse objective de la situation. Tous les phénomènes externes et internes influant sur la marche du bateau sont gérés. Un outil unique, qui devrait séduire bien des *Match Racers*.

Le bus édition Atari

Un bus équipé en MEGA ST et TT visitera pendant un an tout le département de la Loire-Atlantique afin de sensibiliser les entreprises et particuliers des communes visitées à l'utilisation de la PAO. Une initiative originale, orchestrée par la Maison de la Culture de la Loire-Atlantique.

Le Bus sera présent à Nantes (durant Infotech) du 26/1 au 28/1, St-Gildas-des-Bois du 4/2 au 14/2, St-Aignan-de-Grand-Lieu du 4/3 au 9/3, Basse-Goulaine du 11/3 au 22/3, Vay du 25/3 au 30/3, Grand-Auverne du 2/4 au 6/4, Foire de Nantes du 8/4 au 15/4. Nous aurons l'occasion d'en reparler.

La CAO nouvelle

ZZ-Volume de **Human technologies** est désormais disponible en version 1.5 compatible TT (elle fonctionne en seize couleurs en mode 640x480). L'interface a été revue pour plus d'ergonomie, le coprocesseur arithmétique est maintenant pris en compte, les algorithmes de faces cachées sont à la fois plus précis et plus rapides.

ZZ-3D est maintenant disponible. C'est un logiciel de modélisation solide principalement réservé aux professionnels de la mécanique. Il offre une visualisation filaire, avec élimination des parties cachées ou avec ombrage. Ecrit en *Lattice C*, *ZZ-3D* existe en version TT compilée pour le 68030/68881. **Human Technologies** s'est livré à un petit test pour comparer les performances du TT à celles d'un Micro Vax II. Le TT s'est révélé 2,3 fois plus rapide. Un excellent résultat qui confirme les qualités du nouvel ordinateur d'**Atari** (temps moyen: 120 sec pour le ST, 9 sec pour le TT, 22 sec pour le Vax).

Les modems Extrados

Les modems Extrados dont nous vous parlions dans un de nos précédents numéros sont enfin commercialisés. Le CAP-23 est un modem V23 qui se substituera à votre minitel. La transmission des données se fait à 1200-75 bps, le modem est retournable en mode connecté. Son prix: 590 F.

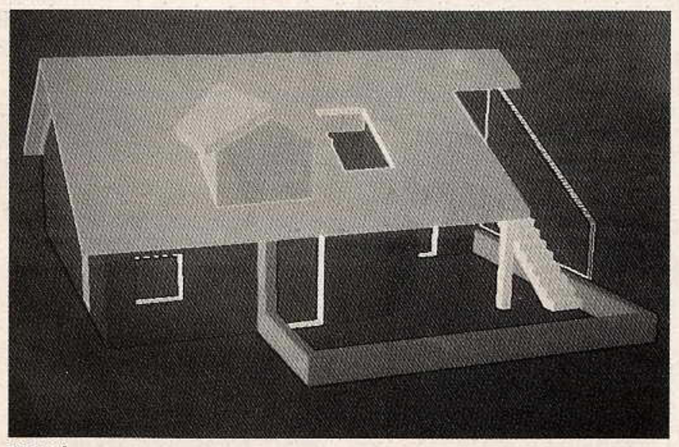
Le CAP-225 est beaucoup plus intéressant. Il répond aux normes V21, V22, V22bis, V23, V25bis et Hayes. Les vitesses de transmission autorisées sont 300bps, 1200 bps, 2400 bps et 1200/75 bps.

Son rapport qualité/prix est très intéressant: 1 390 F TTC.

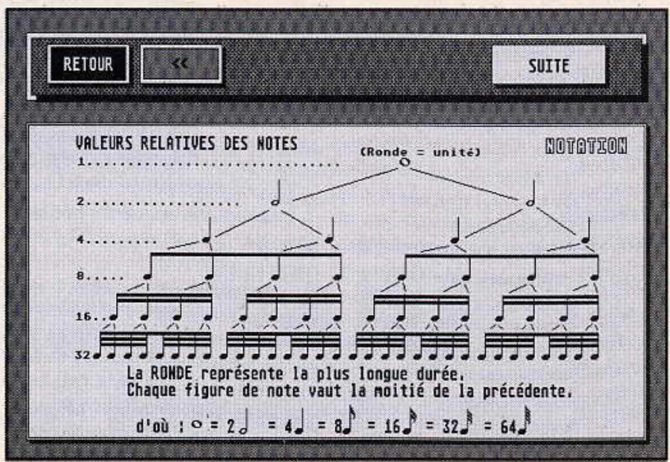
Ces modems se connectent sur le port cartouche de votre ST/STE.

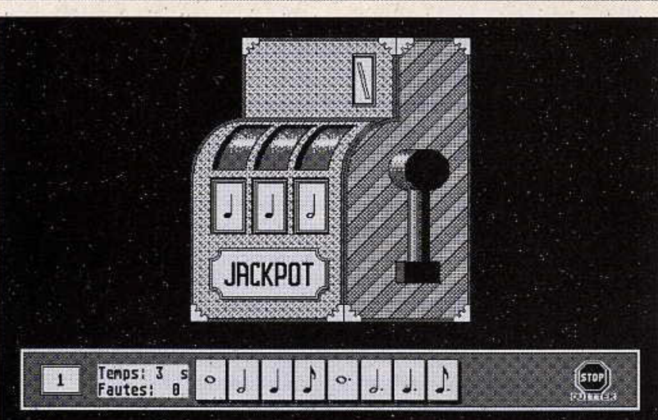
Digisoft signe Midimix

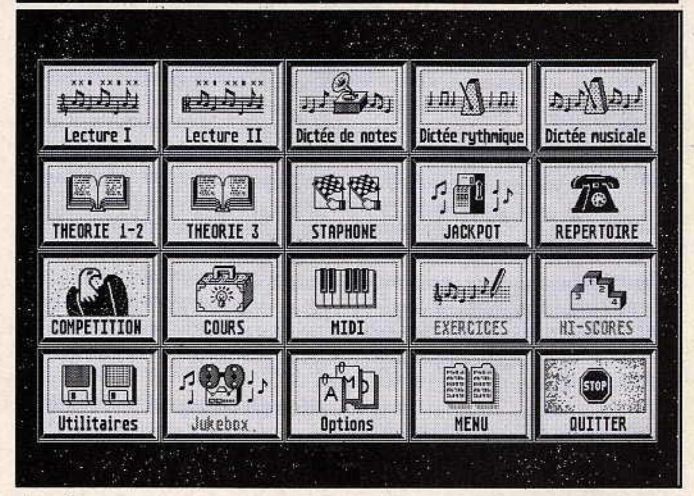
La société **Digisoft** distribuera dorénavant les logiciels *Midi mix*, des disquettes de séquences au séquenceur Midimixer en passant par l'expandeur Midibox.



ZZ-Volume







Amadeus

Et ce n'est pas tout, l'excellent logiciel d'éducation *Amadeus* que l'on croyait définitivement abandonné.

Celui-ci est également repris par **Digisoft** qui en assure sa distribution.

Amadeus, c'est trente cours de théorie musicale (accompagnés d'exercices et de jeux) présentés sous une forme originale qui vous fera oublier toutes les appréhensions que peut susciter le mot solfège.

Amadeus est aujourd'hui disponible en version 2.

En bref

Parmi les logiciels *ESAT*, *Compte-chèque*, *DiscoScopie*, *Pays du Monde*, *Paint Designer* et *HMS Soundtracker* fonctionnent sur TT (dans les résolutions du ST). Le célébrissime *First Word Plus*, ancêtre des traitements de textes sur ST, fonctionne désormais sur TT.

La Rédaction

COMPUTER SHOPPER SHOW
La grande braderie anglaise

Comme son nom l'indique, le CSS est une véritable foire informatique, où tout se brade à prix sacrifiés. Domaines publics et bidouilles hardware semblent avoir littéralement envahis le marché de la micro anglaise.

C'est au **Wembley Conference Center** que s'est déroulée la deuxième édition du Computer Shopper Show. Né de la rencontre entre Database Exhibitions et du mensuel Computer Shopper, ce salon a reçu plus de 30 000 visiteurs sur quelque 5 000 m². Les exposants étaient pour la plupart des revendeurs (micros et consoles), des éditeurs en tout genre, et une multitude de clubs proposant des logiciels du domaine public.

Coté Soft

Chez **Hisoft**, la nouveauté vient des Etats-Unis. *Wordflair* (**Atari Magazine** n°10), un traitement texte combinant textes, graphiques, calculs et outils de mise en page, sera en effet commercialisé par **Hisoft** en Angleterre. Autres nouveautés, les versions TT de *Devpac* et *Lattice C 5*, éditées en France par **Human Technologies**. Enfin, *ProFlight*, attendu depuis plus d'un an, ne devrait plus tarder. Ce simulateur de vol vous met aux commandes d'un Tornado.
Compo Software, la toute nouvelle filiale anglaise de Compo GmbH, présente des produits (pour la plupart distribués en France par **Upgrade**) découverts au Cebit, à savoir *Write On*, *That's Write*, *That's Pixel*.
Selon **Condor**, le distributeur anglais de *SuperCharger*, la version 286 de *SuperCharger* sera disponible en février 91. Cette carte qui s'enfiche directement dans l'actuel boîtier de *SuperCharger* permettra d'émuler un PC AT 286. On chuchote même qu'une version 386SX serait en développement. *TC! Power* (60 £), utilisé avec *SuperCharger*, exploite la mémoire du ST ou la place inutilisée du disque dur, comme mémoire étendue sous MS/DOS. La barrière des 640 Ko est ainsi franchie...
Microdeal se spécialise dans les numériseurs sonores. *ST Replay VIII* succède ainsi à *Replay IV* et se rapproche de la version PRO. *Master Sound 2* (maintenant chez Microdeal) peut être considéré comme une version économique de la gamme *Replay*. Cette version 2 exploite les filtres sonores du STE, les prises Midi, et offre une représentation 3D par transformation de Fourier de la décomposition par fréquence de l'échantillon.
Côté utilitaires, *Signwriter*, de **Wight Scientific**, qui existe depuis déjà quatre ans sur PC, permet la réalisation de textes et de logos dans n'importe quelle taille et n'importe quel style, un peu à la manière des lettres de transfert.

Interfaces et extensions

Coté hardware on trouve de tout. **The Atari Workshop**, installe dans votre ST un «overscan» exploitant toute la surface d'écran pour l'affichage, compatible avec la plupart des logiciels existant. Cette carte (compatible avec tous les ST, STE, MEGA) permet d'atteindre une résolution de 672x480 pixels sur un SM124, de 384x280 en basse résolution et 752x280 en moyenne résolution sur un SC1224.
Vine Micros commercialise pour 50 £, un adaptateur permettant l'incrustation vidéo. Il possède deux sorties: *UHF* pour la connexion à un téléviseur et *Vidéo Composite* pour le magnétoscope.
Autre gadget intéressant, l'adaptateur amplificateur stéréo pour le STE de **Compulink**: il s'agit d'un boîtier que l'on connecte d'une part aux sorties audio et d'autre part à la prise RS-232 du STE. Ce boîtier est pourvu de deux jacks stéréo (pour brancher deux casques par exemple) et le volume s'ajuste par l'intermédiaire d'un potentiomètre. Son prix: environ 20 £.
Jon Wheatman, le créateur de *Stos Maestro*, finalise *Techno Sound*, un nouvel échantillonneur stéréo pour STE. Celui-ci sera proposé en dessous de la barre des 500 F.
Dans la foulée des fêtes, les salons anglais se suivent et se ressemblent. Le **16 Bit Computer Fair** se tiendra au Novotel Hotel du 4 au 6 janvier 1991 et **All Formats Computer Fair** le 2 février 1991.
La Rédaction



DERNIERE MINUTE

Ces produits (qui ne sont parfois que des pré-versions) sont arrivés juste avant le bouclage. Nous avons néanmoins pu les tester à temps. Les voici donc regroupés dans ces pages.

ICD AD-SPEED

Toujours plus vite

Les cartes accélératrices sont légion en Allemagne. On en compte une bonne douzaine de modèles différents. Pourtant, depuis près de 2 ans, *Hypercache* de **Synergie et Communication** est la seule carte accélératrice disponible en France. Ce monopole s'achève avec l'arrivée d'une carte américaine d'excellente facture: *AD-Speed* d'**ICD**.

La première caractéristique frappante d'*AD-Speed* est sa taille. Elle n'est ni plus large ni plus longue que le 68000 d'origine, à peine un peu plus haute. Contrairement à *Hypercache*, elle n'occupe pas plus d'espace que le processeur d'origine et ne gêne pas, par conséquent, l'installation d'autres extensions. L'installation d'*AD-Speed* demande à l'ancien 68000 d'être désoudé pour souder à la place le support (fourni d'origine) sur lequel viendra s'insérer la carte.

Si vous possédez une carte grand écran *Viking* d'**Atari**, vous devrez effectuer quelques soudures et bricolages supplémentaires, sans quoi votre affichage deviendra parfois incohérent.

AD-Speed est munie d'un 68000 à 16 MHz et d'une mémoire cache de 32 Ko (16 Ko d'instructions, 16 Ko de données). La carte a été plus intelligemment conçue que ses concurrentes. En effet, son 68000 est au démarrage configuré à 8 MHz. Votre ST ainsi étendu reste donc compatible avec l'ensemble des logiciels (et notamment les jeux et programmes graphiques en 512 couleurs qui ne supportent pas les accélérateurs). Un accessoire de bureau vous permet de passer à tout moment du mode 8 MHz au mode 16 MHz. Cet accessoire dispose, par ailleurs, d'une option originale et fort bien conçue. Au démarrage, il charge un fichier de configuration dans lequel vous pouvez spécifier, pour chacun des programmes que vous utilisez, le mode de fonctionnement du processeur. Dès que vous double-cliquez sur ces programmes, l'accessoire reconfigure la vitesse de fonctionnement du processeur.

AD-Speed est actuellement la meilleure carte accélératrice sur ST. En attendant l'arrivée des cartes 68030...

Tests de vitesse Quick Index	Turbo ST	ADSpeed	ADSpeed +TurboST	TT +TurboST
Mémoire	100%	164%	164%	396%
Registres	100%	204%	204%	406%
Divisions	100%	203%	203%	507%
Décalage bits	100%	207%	207%	1737%
Affichage texte	323%	135%	553%	658%
Scroll horizontal	1338%	127%	2197%	4938%
Scroll vertical	137%	138%	160%	280%
Affichage GEM	360%	224%	487%	685%

Le TT a été testé en mode ST.

AD Speed d'**ICD**
Importé par **ALM**
Prix: 1 890 F

ADEBOG TT

L'anti bug plus puissant

Une version cartouche d'*Adebog* sera bientôt disponible, nommée *Adebog Pro* pour la différencier de la version disque. Cette version intègre de nouvelles fonctions. Parmi celle-ci on note l'assemblage en ligne des codes 68000 et la possibilité de choisir l'emplacement mémoire qui contiendra les données d'*Adebog*, ce qui est très pratique lorsque l'on teste un programme pour un Atari 520 STE sur un 1040 STE (toute la mémoire basse restant disponible). *Adebog* s'installe avant le Boot du lecteur de disquettes, ce qui permet lorsque l'on désire installer des paramètres, de les mettre sur la disquette. On peut aussi prendre la main avant l'initialisation. Autre possibilité, on peut appeler Adebog sur la cartouche en ouvrant 'c:*.*', le 'c' minuscule indiquant la cartouche.

Adebog existe aussi en version Atari TT. Celle-ci propose la visualisation des nouveaux registres du 68030 ainsi que ceux du coprocesseur arithmétique. Elle profite aussi du nouveau mode trace et dispose d'un évaluateur 128 bits. Pour les techniciens, on peut afficher les 'Stack Frame' sous une forme intelligible en cas d'exception (néanmoins, le livre du 68030 demeure nécessaire).

Enfin, *ASSEMBLE* est un assembleur 68000/68030 en continuité logique avec *Adebog*. Nous disposons d'assez peu d'informations à son sujet mais on sait déjà qu'il est compatible GENST, MAD MAC et AS68 (Pack de développement Atari), qu'il est très rapide et fortement paramétrable. **Brainstorm** a en projet de grouper l'assembleur et le débogueur au sein d'un shell/éditeur de texte. Pas de nom officiel pour l'instant mais une disponibilité qui doit intervenir dans le courant janvier/février.

Adebog Pro (de Brainstorm)
Debugger professionnel
Edité par **Arobace**

CONVECTOR 1.1

Du Bitmap au vectoriel

Après *Arabesque*, la société **Upgrade Editions** récidive dans le domaine du dessin vectoriel, avec *Convector*, le premier logiciel de vectorisation disponible en France. La vectorisation est une manipulation qui permet d'obtenir des images vectorielles (formées de courbes et de formes géométriques) à partir d'un graphisme bitmap (image formée de points -les pixels-). Pour cela, les différentes surfaces noires présentes dans l'image bitmap sont étudiées par le logiciel qui en détermine les contours puis les transforme en segments de droite. Ces droites sont raccordées sous la forme de polygones. Plus le nombre de sommets est élevé, plus la précision de l'image vectorisée est grande. L'avantage d'une image vectorielle est qu'elle prend moins de place en mémoire et qu'elle peut être redimensionnée ou mise en rotation sans perte de qualité (pas d'effets "escalier" par exemple).

Deux versions du logiciel existent: l'une en programme, l'autre en accessoire. La seconde, utilisée simultanément avec *Arabesque*, permet de travailler sans avoir à charger/sauvegarder les différents écrans lors du passage d'un logiciel à l'autre.

La prise en main n'est pas compliquée; deux options au menu du logiciel, Fichier et Options. Le premier permet de charger/sauver l'image sur laquelle on désire travailler mais aussi de lancer la vectorisation. Le second menu paramètre l'espace mémoire alloué aux divers calculs ainsi que la précision des algorithmes de vectorisation. L'image bitmap peut subir une phase préparatoire dans laquelle le logiciel élimine les pixels isolés et fait ressortir les contours. On peut définir le nombre de sommets autorisés pour chaque polygone, c'est-à-dire la précision de la vectorisation. Plus le nombre de sommets est élevé, plus l'image vectorielle est proche de l'original mais également plus complexe est l'éventuel travail de retouche.

Le logiciel fonctionne en monochrome sur tous les modèles du 520 STE au TT.

Les formats des fichiers reconnus par le logiciel, sont: IMG (format *GEM*), ABM (format *Arabesque*), PAC (format *STAD*) et bien entendu les formats Doodle, PC3 et PI3 (formats *Degas Elite*).

Une fois les images vectorisées, il est possible de les sauvegarder selon deux formats: AOB (format *Arabesque*) mais également GEM. Quant à la version accessoire du produit, elle ne diffère de la version PRG que sur deux points: une fois l'accessoire lancé, il est nécessaire de définir la partie de l'écran à vectoriser. La tâche terminée, il n'est possible d'accéder aux différentes options du logiciel que par l'intermédiaire de raccourcis clavier.

Vectorisation d'une image Bitmap sous Convector 1.1

La méthode utilisée pour vectoriser semble très efficace et ce, même sur des images difficiles à traiter. Second point, au bénéfice du produit, l'opération est extrêmement rapide et ce, même avec des graphismes compliqués. Au total, un produit qui ne manquera pas d'intéresser les possesseurs d'*Arabesque* et de logiciels de PAO.

Convector 1.1
vectorisation d'images
Editeur: **Upgrade Editions**
Prix: 590 F
Appréciation: excellent produit, simple d'emploi.

PACK REPRO STUDIO JUNIOR

Commercialisé en France par la société **ALM**, la version junior de *Repro Studio* rivalise directement avec l'offre *Handy Partner* d'**Upgrade Editions** (testé dans ce numéro).

Tout comme ce dernier, le pack *Repro Studio Junior* se compose d'un scanner à main et d'un logiciel de retouche d'images. Du point de vue matériel, *Repro Studio Junior* semble sensiblement plus «solide» que son rival: il s'agit d'un scanner **Logitech**, numérisant en lumière jaune/verte et offrant des résolutions variables allant de 100 à 400 dpi. On retrouve ici le même défaut que sur le scanner d'**Upgrade**: le manque de finition de l'alimentation puisqu'il s'agit d'un système bon marché multi-voltage, multi-polarité donnant un aspect « bidouille » au produit qui peut effrayer l'utilisateur débutant. Sur le plan des performances, le scanner **Logitech** est incontestablement l'un des meilleurs. Les performances obtenues en numérisant notre palette **Kodak** de nuances de gris ont révélé douze nuances sur vingt distinguables, ce qui constitue un record pour un scanner à main sur ST.

La partie logicielle est remarquable, supérieure à l'offre d'**Upgrade**. *Repro Studio* s'avère tout à fait agréable d'emploi. Conçu pour être utilisé de manière très graphique, le logiciel permet de numériser et de retravailler les images saisies avec des outils simples d'emploi mais extrêmement efficaces: pinceau, brosse, spray, loupe, formes géométriques, textures, filtres; autant d'outils qui font que rien ne manque pour un logiciel d'entrée de gamme. Directement inspiré de *Repro Studio*, la version junior n'aura aucun mal à s'attirer les bonnes faveurs du public. De plus, le paramétrage du scanner est très simple, puisque tous les paramètres ont été regroupés dans une seule boîte. A noter que le logiciel est conçu pour tourner aussi bien sur ST que sur TT, la boîte d'alerte avant numérisation permettant de paramétrer ce dernier point.



Une image réalisée avec le pack Repro Studio Junior

Entre *Handy Partner* et *Repro Junior*, la lutte sera rude. D'autant plus que les deux prix se tiennent avec un léger avantage pour *Repro Studio Junior*, à savoir: 1890 F TTC. Une certitude demeure, le grand gagnant de cette lutte est à n'en point douter l'utilisateur qui dispose enfin d'outils de numérisation performants à un prix tout à fait abordable.

La rédaction

COURRIER

CARNET DE B.A.L.
Cher lecteur

Notre rubrique a toujours autant de succès à en juger par l'abondance de votre courrier. Rappelons que pour une réponse plus rapide, nous préconisons la solution du 3615 ATARI.

Profitons de ces quelques lignes pour souhaiter une bonne et heureuse année à tous nos fidèles lecteurs. Nous tenons à remercier ici tous ceux qui nous ont fait part de leurs suggestions et de leurs encouragements, mais aussi tous ceux qui ont émis des critiques toujours enrichissantes et qui nous permettent de sans cesse améliorer le magazine.

«Je suis intéressé par le téléchargement sur le 3615 ATARI mais le kit complet ne m'intéresse pas puisque j'ai déjà le câble de raccordement au Minitel. Il ne me manque donc que le logiciel. Que dois-je faire pour l'avoir?»

A. Bertin, Yerres

Vous êtes nombreux à nous poser cette question. Vous pouvez dorénavant vous procurer la disquette en la commandant à **Artipresse**, au prix de 15 F (+ 5 F de port).

«Veuillez me faire parvenir la disquette Atari contenant la démo «Jungle» ou «Multi-démo»?

B. Chaleix, Paris

Désolé, mais nous ne vendons pas les logiciels du serveur. Si vous désirez vous procurer ces démos il vous faudra acquérir le minitel, un outil moderne dont il est difficile de se passer de nos jours. Sinon vous devez bien avoir un ami qui en possède un?

«Possesseur d'un 1040 ST, je souhaiterais effectuer des transferts de fichiers ASCII vers un IBM PC, pourriez-vous m'éclairer sur les solutions envisageables?»

H. Renault, Cannes

L'échange de fichiers entre STF et PC ne pose aucun problème, la gamme ST offrant d'origine la compatibilité PC au niveau fichiers. Il vous suffit donc d'utiliser sur votre STF une disquette 3 pouces 1/2 formatée sur PC. Votre 1040 STF peut la lire et y écrire sans difficulté. Avec les STE et le TT, la compatibilité est totale et vous pouvez formater la disquette aussi bien sur STE que sur PC.

«Depuis quelques mois, j'achète régulièrement Atari Magazine que je dévore d'un bout à l'autre. Dans le dossier du n°17 sur les simulateurs de vol, vous mentionnez que le F19 de Microprose n'a pas de vue sur les côtés ou vers l'arrière. Ceci est faux car en pressant sur les touches [Shift] et [M], [Shift] et [;], [Shift] et [:], [Schift] et [-], vous pouvez voir à gauche, à droite, en arrière et à l'avant».

P. Mathez, Chavornay

Effectivement, l'auteur de l'article s'est laissé piéger par les différences entre les claviers QUERTY et AZERTY. La rectification est faite.

«Heureux possesseur d'un 520 STE, je traîne pourtant un «boulet», je veux parler du bug du TOS 1.6. Comment puis-je y remédier?»

A. Gérard, Liffre

Essayez un échange des ROMS auprès de votre revendeur. Il existe cependant une solution plus facile à mettre en œuvre. Utilisez le logiciel `STEFIX.PRG` (fourni sur la disquette langage et disponible en téléchargement) dans un dossier AUTO.

«Je n'arrive pas à faire fonctionner le programme «cacheur de fichier de la rubrique STOS d'Atari Magazine n°16. Il se plante sur l'instruction: Une carte accélératrice résoudra-t-elle mes problèmes de temps de calcul sous GFA Raytrace et d'animation sous Deluxe Paint?»

Sylvain Bail

Lorsqu'un programme ne fonctionne pas, c'est généralement parce que vous avez commis une faute de frappe ou mal compris un listing. Dans le cas de ce programme *STOS*, il ne fallait pas lire en ligne 250 «.1» mais «.l». La ressemblance des deux caractères est à l'origine de votre confusion. L'expression «.l» permet de spécifier en *STOS* que le paramètre que l'on passe au système est un mot long (ici une adresse exprimée sur 32 bits).

La bonne instruction était donc:

```
250 TRAP 1,$43, .L
VARPTR(F$),1,$2
```

Concernant votre seconde question, *GFA Raytrace* ne fonctionne pas correctement avec une carte accélératrice (les routines d'affichage en 4 096 couleurs sont incompatibles avec un processeur à 16 MHz). En revanche, *Deluxe Paint* fonctionne correctement avec les cartes accélératrices ou encore sur TT. Les gains en temps de calcul sont 1.5 fois plus rapides sur un ST accéléré, et 4 fois plus sur un TT.

«J'ai acheté un logiciel de téléchargement *Quicktel 5.0* avec lequel je n'arrive pas à télécharger les programmes du serveur 3615 ATARI.»

P. Merlin, Bagnolet

Chaque serveur utilise son propre logiciel (protocole) de téléchargement, celui d'**ATARI** se nomme *Transity*. Grâce à lui, vous pouvez télécharger plus d'un millier de logiciels. Pour l'obtenir, commandez-le directement ou alors téléchargez-le depuis le **3614 ATARINFO** si vous possédez *Emulcom 3* ou *ZZ-Com*.

«Après le transfert de Superbase Pro sur Calamus, nous constatons que nous perdons les espaces des rubriques de ce dernier, donc un défaut d'alignement des colonnes. Existe-t-il une solution à ce problème?»
Le Cal'Doche,
Le Grand Quevilly
C'est une question de tabulation. Il faut que vous configuriez les réglettes de texte comme il se doit. Sous Calamus les réglettes définissent non seulement la justification du texte mais aussi les tabulations. Ces dernières se présentent sous la forme d'un petit rectangle noir inversé.

«Lors du Forum Atari, j'ai pu découvrir le TT qui m'a étonné et un peu déçu. Afin de maintenir une compatibilité inutile (puisque les éditeurs auront tout intérêt à recompiler leurs logiciels), les caractéristiques ont été volontairement bridées, notamment au niveau du graphisme».
E. Allamanche, Strasbourg
L'objectif d'**Atari** est de proposer à tous les utilisateurs de ST un ordinateur plus puissant et rapide, mieux adapté aux travaux lourds que sont la PAO et la CAO, sans qu'ils aient pour autant à reconstituer toute une logithèque. Mais le TT n'est pas un ordinateur fermé, bien au contraire. De nombreuses extensions seront prochainement disponibles dont une carte graphique couleur haute résolution sur 24 bits (16 millions de couleur). De même, la gamme sera étendue vers le haut avec des modèles plus performants mais plus chers.

«J'aimerais que vous répondiez à ces quelques questions: est-il vrai qu'Atari travaille sur un Lynx 2? Quand aurons-nous un mode Overscan sur STE ou une carte permettant l'accroissement des résolutions? Savez-vous si Microdeal fera une mise à jour des produits Quartet et ST Replay Pro de la version STF à la version STE?»
Y. Pollart, Sains-en-Gohelle
Le Lynx 2 a été annoncé par la presse anglaise, mais **Atari** par la voix de son président Sam Tramiel a toujours démenti cette rumeur.
En ce qui concerne la deuxième question, il existe depuis peu une carte Overscan chez **Clavius**. Celle-ci constitue une bidouille peu recommandable (perte de la garantie) dont on ne connaît pas encore le degré de compatibilité avec les logiciels existants.
Quant au Quartet STE et Replay Stereo, ces derniers ont été annoncés mais ne sont toujours pas disponibles.

Best Of Minitel

«Après avoir tapé le listing du n°16 de Bruno Bellamy, j'ai essayé de le lancer, mais l'ordinateur affiche un «mauvais nombre d'indices». Je vous serai reconnaissant de me donner la solution du problème».
Sur les longs listings de cette sorte vous êtes nombreux à rencontrer les problèmes les plus divers. Il s'agit généralement d'une erreur de frappe ou d'une mauvaise lecture du listing. Voici donc quelques conseils:
- vérifiez que les variables sont suivies du bon suffixe: «&», «%» ou «|». Chacun des signes a sa signification propre et ne peut ni être omis ni remplacé par un autre,
- vérifiez que vous n'avez pas confondu certains caractères: «l» avec «1», «O» avec «0», etc.,
- vérifiez que la procédure `INITIALISATIONS` est bien appelée en début de programme,
- vérifiez attentivement que vous n'avez pas oublié une ligne dans la procédure `INITIALISATIONS`.

Enfin, si vous continuez à rencontrer des difficultés, nous vous rappelons que vous pouvez télécharger les listings du magazine sur le **3615 ATARI**.

«Comment peut-on utiliser des logiciels couleurs sur un moniteur monochrome et inversement? Existe-t-il des solutions hard ou soft?».
La société **Euromatique Technologies** commercialise pour les rois du fer à souder une astuce électronique complexe à installer et qui transforme votre moniteur monochrome haute résolution SM124 en un moniteur multisync apte à afficher (en noir et blanc) les résolutions couleurs du STE.
Il existe également des utilitaires logiciels qui pourront résoudre votre problème. Pour utiliser les programmes monochromes sur votre écran couleur, **Application Systems** propose l'excellent *COLOS*. Vous trouverez aussi en téléchargement sur le **3615 ATARI** un utilitaire similaire nommé *MONOEMUL.PRG*.
Pour utiliser sur votre moniteur monochrome les logiciels en couleur, il existe en téléchargement sur le **3615 ATARI** un utilitaire nommé *COULEMUL.PRG*. Signalons cependant qu'une telle émulation constitue un exploit de programmation qui ne peut pas être compatible avec tous les logiciels et notamment les jeux.

«L'offre Adimens de votre numéro 17 est-elle toujours valable? De quelle version s'agit-il? Aditalk est-il compris dans le prix? Avec quels traitements de textes est-il compatible?»
L'offre concernant l'excellent gestionnaire de bases de données relationnel *Adimens* reste toujours valable dans la limite des stocks disponibles. Il s'agit de la dernière version française: la 2.4. Le langage de programmation *Aditalk* (qui n'est pas nécessaire au bon fonctionnement d'*Adimens* mais qui vous permettra de développer vos propres applications complexes) n'est pas vendu avec, mais vous pouvez l'acheter séparément chez votre revendeur. *Adimens* est compatible avec tous les traitements de textes aptes à lire et sauver des fichiers soit au format ASCII soit au format First Word.
Adimens fonctionne sur tous les ordinateurs **ATARI**, du 520 STF/STE au TT en passant par les Mega ST. Il fonctionne aussi bien en moyenne résolution qu'en monochrome et supporte la résolution VGA des TT.

BIENVENUE SUR STE

Premiers pas en informatique

Vous venez d'acheter votre STE? Comme tous les débutants vous vous sentez perdu, le découragement vous guette? Alors laissez-vous guider, Atari Magazine a pensé à vous.

La prise en main d'un nouvel ordinateur est toujours un cap plus ou moins délicat à franchir pour de nombreux utilisateurs. La période

GEM, Graphic Environment Manager
TOS
ATARI
Copyright © 1985,86,87,88,89,90
Atari Corporation
Digital Research, Inc.
Tous droits réservés
CONFIRME

des fêtes étant souvent un prétexte pour acquérir une de ces machines, il nous paraît utile de consacrer un article à l'utilisation et aux fonctions de base du STE. A vos claviers!

Présentation d'ensemble du système

Votre STE est un assemblage de différents composants permettant son fonctionnement. Il est possible de diviser les composants en deux grandes catégories: les composants matériels et les composants logiciels.

Les composants matériels

Le matériel (Hardware en anglais) représente l'ensemble des composants physiques de l'ordinateur: microprocesseur, circuits intégrés, clavier, souris, écran, carrosserie, etc. Le cœur d'un ordinateur est son microprocesseur (souvent abrégé en CPU). Ce circuit électronique, véritable chef d'orchestre, pilote l'ensemble du matériel. Signalons simplement que le microprocesseur implanté sur la famille STE est le Motorola 68000 (pour plus de précisions sur le fonctionnement de base du microprocesseur, nous vous conseillons de vous reporter à l'article «Le système d'exploitation» paru dans **Atari Magazine** n°11).

Les composants logiciels

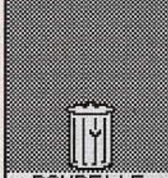
Tous les composants matériels, y compris le microprocesseur, sont commandés par des programmes spécifiques. Un programme appelé système d'exploitation permet de piloter les différents circuits de l'ordinateur, de gérer les interfaces et les unités périphériques (imprimante, clavier, écran), d'organiser le stockage des fichiers sur disquette ou disque dur. Le système d'exploitation est présent dans la mémoire de votre STE en permanence, et vous permet d'utiliser de façon simplifiée les différentes ressources de votre ordinateur. Le système d'exploitation de la gamme STE est le TOS (The Operating System).

Même par l'intermédiaire du système d'exploitation, l'utilisation d'un ordinateur peut être mal aisée. Sur les ordinateurs fonctionnant sous système d'exploitation MS/DOS, les opérations, mêmes les plus simples, passent par l'apprentissage d'un vocabulaire spécialisé plus ou moins accessible. Rien de tout cela sur la gamme STE. En effet, le TOS dispose en standard d'une couche logicielle supplémentaire, appelée GEM, chargée de présenter de façon graphique et intuitive les opérations du système d'exploitation.

Le GEM

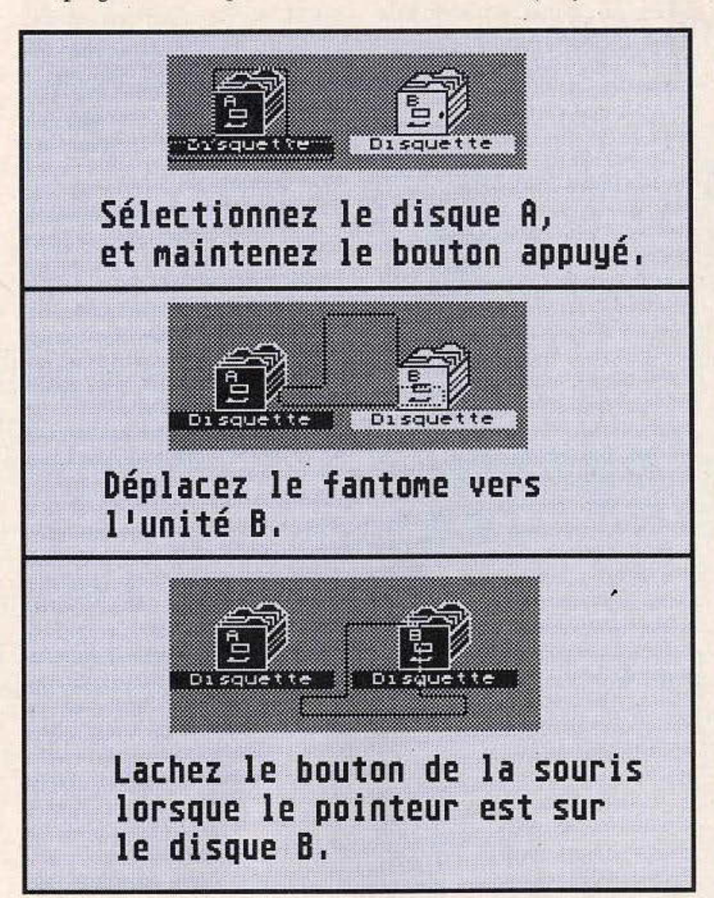
Le bureau GEM, écran principal du ST (visible dès l'allumage de la machine), permet d'effectuer de nombreuses opérations en manipulant des représentations symboliques et graphiques (appelées icônes). De telles opérations s'effectuent principalement grâce à la souris qui permet de pointer un curseur sur l'écran. Le curseur sélectionne des icônes (en cliquant dessus) ou permet de les déplacer (pour des opérations de copie ou d'effacement, par exemple). L'environnement GEM permet également l'utilisation de menus déroulants et de fenêtres. De plus, tous ces composants «élémentaires» de l'interface gra-

Bureau Fichier Visualisation Options
Disquette
Disquette



STE2

phique peuvent être utilisés par les programmeurs pour leurs propres programmes. Ceux-ci auront ainsi un «air de famille» et les utilisateurs passeront plus aisément d'un programme à un autre.



Les lecteurs de disquettes

Votre STE comporte un lecteur de disquette permettant la lecture et l'écriture de données, sous la forme de fichiers, sur des disquettes au format 3.5 pouces. Avant toute utilisation d'une disquette neuve, il est nécessaire de procéder à son formatage: cette opération consiste à organiser la disquette de façon à ce qu'elle puisse être lue par le système d'exploitation de votre ordinateur. Le procédé de formatage fait qu'une disquette formatée pour un ordinateur autre qu'un Atari ne peut fonctionner sur votre STE, et inversement. Toutefois (c'est l'exception qui confirme la règle), les disquettes formatées sous MS/DOS (le système d'exploitation des compatibles PC) sont lisibles sous TOS, et vice-versa. Il est également possible de reformater une disquette déjà utilisée: cette opération efface toutes les données pouvant se trouver initialement sur la disquette. Un reformatage permet de se servir d'une disquette utilisée auparavant sur un autre type d'ordinateur (au prix de la perte des données qu'elle pouvait contenir), ou pour effacer le contenu entier d'une disquette ST de façon rapide.

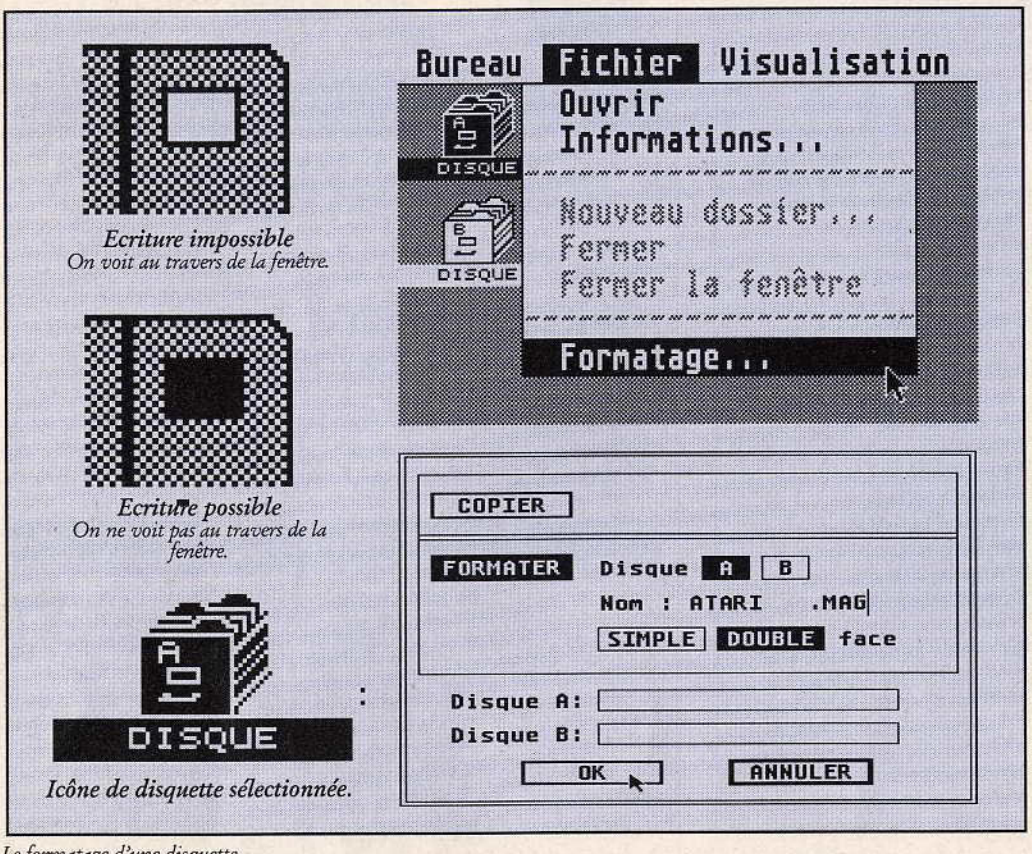
Les lecteurs de disquettes de la gamme STE sont dit double-face: ils possèdent deux têtes de lecture, pouvant ainsi lire et écrire sur les deux faces des disquettes. Les lecteurs double-face du STE permettent de stocker 720 Ko de données sur une disquette. Le TOS donne également la possibilité de formater des disquettes au format simple face (pour une capa-

cité de 360 Ko), ceci afin d'assurer la compatibilité avec les anciens modèles de la gamme ST, qui ne possédaient qu'un lecteur simple face, et ne pouvaient par conséquent pas utiliser de disquettes formatées en double-face.

Les disquettes 3.5 pouces sont équipées d'un petit taquet permettant de les protéger contre l'écriture intempestive de données.

Si vous désirez être certain qu'aucune donnée ne puisse être modifiée sur certaines disquettes, il suffit de positionner correctement ce taquet (cf. schéma). De cette façon, aucune opération de modification de données (écriture, formatage, effacement de fichiers, etc.) ne pourra être effectuée, un message d'avertissement apparaissant à l'écran et rendant l'opération impossible.

Le formatage s'effectue en sélectionnant l'icône du lecteur dans lequel se trouve la disquette à formater (A ou B), et en déroulant le menu Fichier du bureau de façon à choisir l'option «Formatage...». Une boîte de dialogue du GEM vous demande alors de CONFIRMER ou d'ANNULER votre choix. Sur confirmation, apparaît une autre boîte permettant de choisir entre un formatage simple ou double face (la plupart des cas, choisissez double face sur les STE), de donner un nom à la disquette, et de lancer le formatage.



Le formatage d'une disquette.

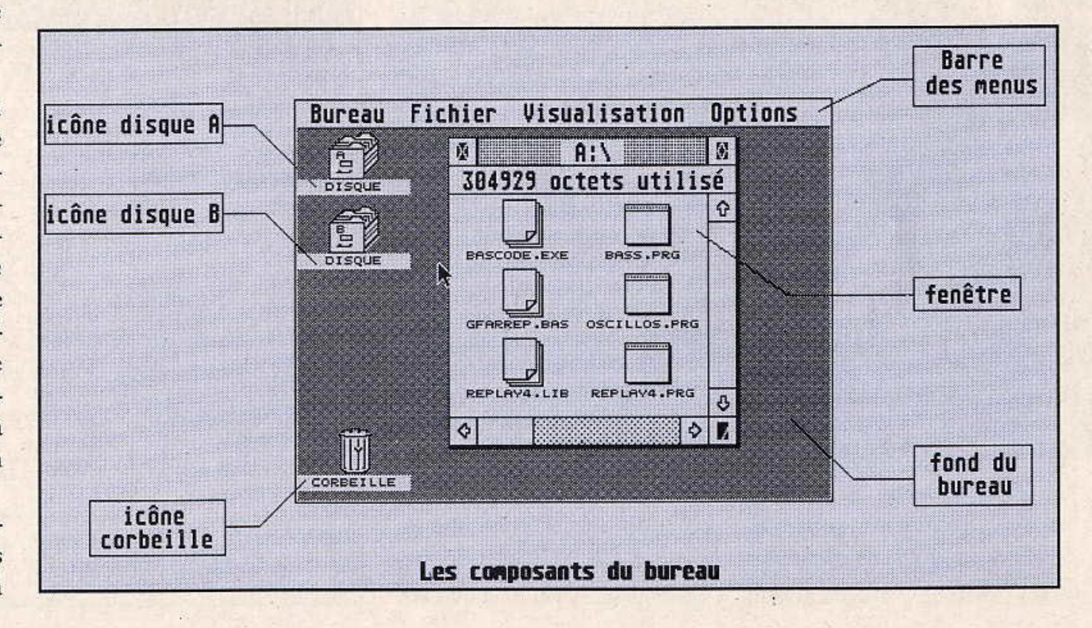
Les accessoires de bureau

Les accessoires de bureau sont des programmes particuliers qui peuvent être appelés à partir de la barre des menus du bureau GEM ou de n'importe quelle application utilisant le GEM. Il est donc possible de les utiliser séparément, ou depuis un traitement de texte, un programme de dessin, etc.

Les accessoires de bureau sont reconnaissables par leur extension .ACC. Pour les utiliser, il est nécessaire de les recopier sur le répertoire initial d'une disquette, puis de placer cette disquette dans le lecteur A avant l'allumage de l'ordinateur. Après initialisation et affichage du bureau GEM, les accessoires présents sur la disquette sont disponibles dans la barre des menus, sous le titre portant le logo **Atari**.

Seuls six accessoires de bureau peuvent être chargés dans le menu. Si plus de six fichiers .ACC sont présents sur la disquette, les programmes excédentaires ne seront pas chargés.

Il est possible d'inhiber le chargement d'un accessoire de bureau en changer son nom de façon à ce qu'il ne se termine plus par .ACC (par exemple TOTO.ACC renommé en TOTO.AC ou TOTO.ACK). Pour pouvoir à nouveau l'utiliser en accessoire, il suffit de le renommer en .ACC. Les accessoires sont donc des programmes que l'on peut

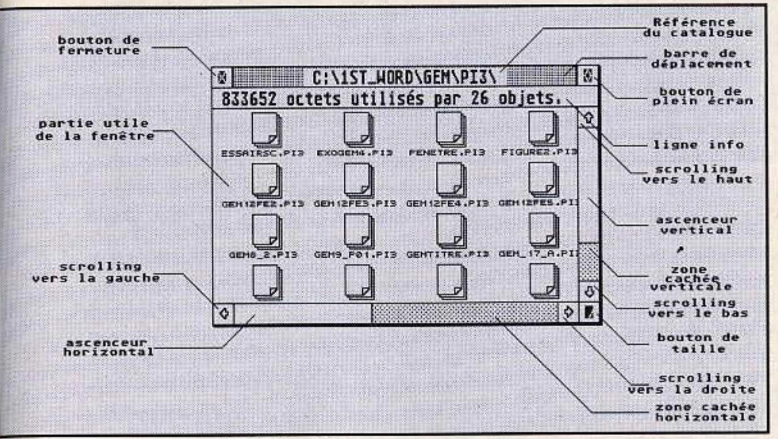


Les composants du bureau

utiliser sans quitter l'application en cours.

Les modes d'affichages du STE

La gamme STE possède trois modes d'affichages à l'écran: le mode 320x200 en seize couleurs, le mode 640x200 en quatre couleurs, et le mode 640x400

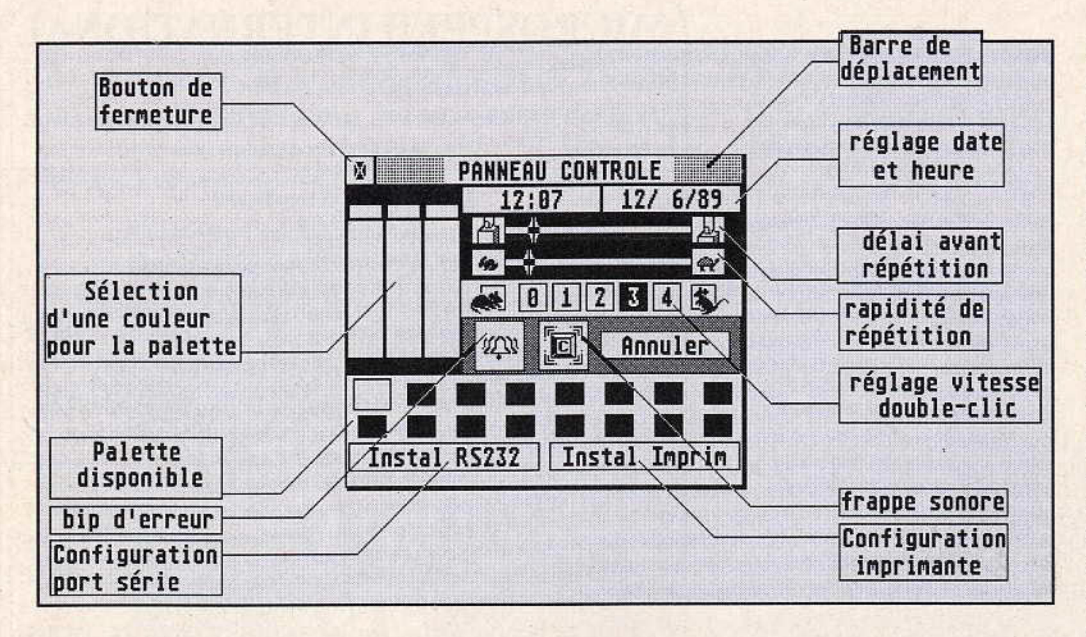


Composantes des fenêtres GEM.

en monochrome. Les deux modes couleur sont utilisables sur moniteur couleur ou sur un téléviseur (par l'intermédiaire d'une prise péritélévision). Le mode monochrome est utilisable exclusivement sur les moniteurs monochromes de la gamme **Atari** (SM124 et SM125).
Dans les deux modes couleur, il est possible de choisir la palette de couleurs utilisée (16 ou 4 couleurs) parmi les 4 096 couleurs dont dispose le STE. Ce choix de couleurs s'effectue par l'intermédiaire de l'accessoire de bureau «Panneau de contrôle» (cf. encadré sur les accessoires de bureau).
Il est également possible de passer de la basse résolution à la moyenne, et vice-versa, par l'intermédiaire du menu «Options» de la barre des menus du bureau Gem. Il suffit pour cela de choisir l'option «Définir des préférences», puis de choisir «Basse» ou «Moyenne» suivant le cas, avant de cliquer sur «CONFIRMER». Le STE changera alors de mode graphique. Il est possible de confirmer ce choix par l'intermédiaire de l'option «Sauvegarder le bureau». Cette option écrit un fichier sur la disquette présente dans le lecteur A. Si cette disquette est placée dans le lecteur au moment de l'allumage de l'ordinateur, celui-ci démarrera dans le mode employée au moment de la sauvegarde (l'option «Sauvegarder le bureau» permet également l'enregistrement d'autres options, cf. encadré «Personnaliser le bureau GEM»).

Les fenêtres

Les fenêtres du GEM sont utilisées pour présenter des informations diverses. Sur le bureau GEM, elles contiennent les fichiers présents dans un répertoire donné d'une disquette présente dans un lecteur. Une fenêtre peut être déplacée, agrandie, diminuée ou fermée par l'intermédiaire de boutons standard sur celle-ci (cf. schéma). Si le contenu de la fenêtre ne représente qu'une partie des informations visualisables, il est possible de faire défiler le contenu grâce aux ascenseurs horizontal et vertical.
Les fichiers présents dans les fenêtres du bureau GEM peuvent être visualisés sous forme d'icônes ou de noms alphanumériques suivant une option



du menu «Visualisation» de la barre des menus. Il est également possible d'afficher ces fichiers par ordre alphabétique, par type, par date de création ou par taille, toujours par une option du menu «Visualisation».

Le GEM dispose de nombreuses autres possibilités, documentées dans le manuel utilisateur et dont nous avons parlé dans des numéros antérieurs d'**Atari Magazine**, lors de notre série initiation. Leur apprentissage n'est qu'une question de temps, celui que vous passerez au clavier de votre STE...

Personnaliser le bureau GEM

On peut personnaliser l'environnement du bureau GEM, par l'intermédiaire de l'option «Sauvegarder le bureau» du menu «Options». Cette option permet de sauvegarder les choix suivants sur la disquette présente dans le lecteur A:

- choix de la résolution,
- palette de couleur (accessoire «panneau de contrôle»),
- tous les paramètres du panneau de contrôle,
- position des fenêtres ouvertes sur l'écran,
- position des icônes de lecteur sur le bureau,
- les choix de «Définir des préférences»,
- les choix de «Installer une application».

Il suffira de placer la disquette ainsi sauvegardée dans le lecteur A à l'allumage de votre STE pour voir apparaître vos choix dès l'apparition du bureau. Tous ces choix sont enregistrés dans un fichier nommé: Desktop.inf.

Le sélecteur de fichiers

Le sélecteur de fichiers du GEM permet de sélectionner sur une mémoire de masse quelconque (disquette, disque dur, disque virtuel) un fichier à partir d'un logiciel. Par exemple, un traitement de texte peut utiliser le sélecteur pour désigner le fichier que l'on veut charger et éditer, ou pour indiquer le nom sous lequel on veut sauvegarder un texte. Tout programme nécessitant l'accès à un fichier quelconque à un instant donné peut utiliser le sélecteur de fichiers.

Examinons la disposition de la boîte de dialogue du sélecteur de fichiers (cf. schéma). La ligne répertoire permet de spécifier le lecteur de disquette, le répertoire et le filtre des fichiers affichés dans la liste. Passons en revue les exemples suivant de contenu de la ligne répertoire :

A:*.*: affiche dans la liste tous les fichiers présent sur le répertoire de base de la disquette présente dans le lecteur A.

C:*.*: Idem pour le lecteur C (en général, un disque dur, si vous en possédez un).

A:*.BAS: affiche la liste de tous les fichiers dont le nom se termine par .BAS sur le répertoire de base de la disquette présente dans le lecteur A.

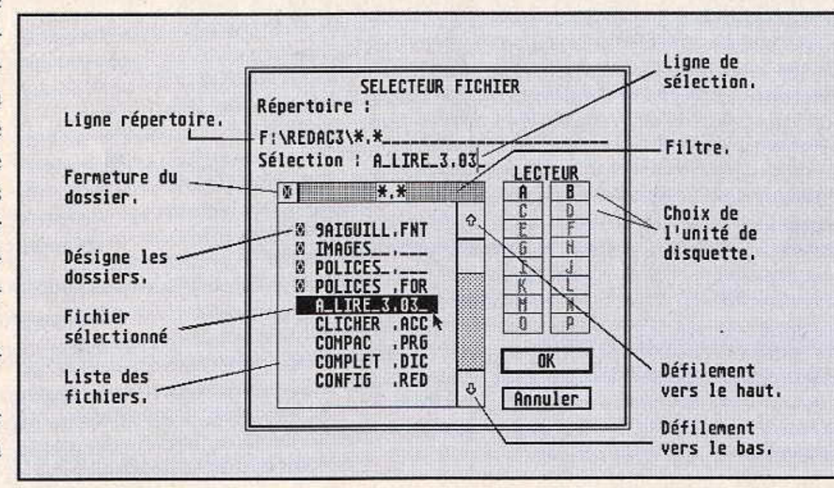
A:\TOTO*.*: affiche la liste de tous les fichiers se trouvant dans le répertoire TOTO de la disquette se trouvant dans le lecteur A.

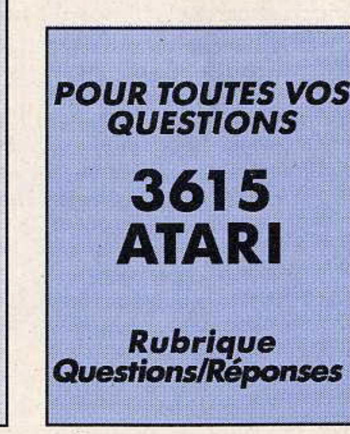
Il est possible de changer le répertoire de base et le filtre par défaut en cliquant sur la ligne répertoire et en tapant sa propre ligne au clavier. Il faut ensuite cliquer sur la barre «filtre» pour actualiser les données affichées dans la liste des fichiers.

Un clic sur le nom d'un fichier présent dans la liste l'affiche dans le champ «ligne de sélection». Il est également possible de taper directement au clavier un nom de fichier dans ce champ. Un clic sur le bouton «CONFIRMER» sort du sélecteur de fichier en choisissant le fichier présent dans la ligne de sélection. Un clic sur le bouton «ANNULER» sort du sélecteur de fichier sans effectuer de choix.

Le sélecteur de fichiers de la gamme STE possède également des boutons appelés «A», «B», «C», etc... permettant de changer directement de lecteur dans la liste des fichiers.

Christophe Bonnet







POWER COMPUTING

63, rue Victor Hugo 94700 Maisons Alfort - Tél: 43 78 94 34
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10 h à 13 h et 14 h à 19 h (vente par correspondance nous consulter pour les frais de port).

POWER DRIVES



- 720 Ko Formatés.
- Silencieux, fiable, économique.
- Garantie 12 mois.

PC720 alimentation intégrée.
PC720E alimenté par le port joystick du ST. Testé et controlé.

PC720	Prix: 649 Frs
PC720E	Prix: 549 Frs

Lecteur interne double face $3^{1/2}$
Prix: 540 Frs

DISQUE DUR Série 900



- Disponible en format

48 MB - 60 MB - 84 MB - 100 MB -200 MB

48 MB	3500 Frs	100 MB	7090 Frs
60 MB	5090 Frs	200 MB	10850 Frs
84 MB	6290 Frs		

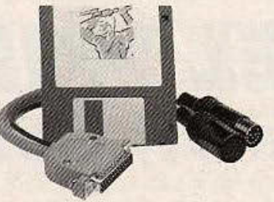
Alimentation externe: 499 Frs

Lecteur $5^{1/4}$



Lecteur $5^{1/4}$ commutable 40 ou 80 pistes. Idéal pour utilisation avec émulateur PC ou comme solution alternative de sauvegarde utilisant des supports $5^{1/4}$ beaucoup plus économique.
Prix: 990 Frs

BLITZ TURBO



Blitz est la solution parfaite de backup qui copiera la plupart des disquettes ST en beaucoup moins de temps que le bureau GEM ou d'autres copieurs. Blitz copie une disquette simple face du lecteur interne vers un lecteur externe en 23 secondes (41 secondes pour une double face).
Prix: 250 Frs

OFFRE

Si vous achetez un lecteur Power, le Blitz sera à 200 Frs au lieu de 250 Frs.

DISQUE DUR Série SLIMLINE 900E



Power Computing est fier de vous présenter sa nouvelle série "Slimline". Têtes à parkage automatique. Il peut être alimenté par l'ordinateur (ce qui nécessite de l'ouvrir), ou par un bloc externe. Il est livré avec des utilitaires ICD, reconnus comme ce qui se fait de mieux aujourd'hui. Compte tenu de l'avance technologique de nos disques, leurs prix sont plus bas que ceux de la plupart des disques "dinosaures" du marché.

- 23 x 10 x 3 cm : le format d'un lecteur $3^{1/2}$
- Disponible en format 20 MB; 40 MB; 110 MB
- Silencieux, et ne nécessite pas de ventilateur.

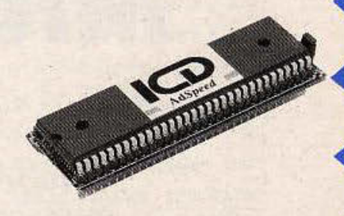
20 MB	40 MB	110 MB
3100 Frs	4120 Frs	6190 Frs

Alimentation externe: 290 Frs.

MULTIDRIVE $5^{1/4}/3^{1/2}$

Lecteur combinés comprenant un $3^{1/2}$ et $5^{1/4}$. Un câble permet d'utiliser les deux lecteurs et votre lecteur interne. Le lecteur $5^{1/4}$ est commutable 40 ou 80 pistes. Idéal pour utiliser avec l'émulateur PC.
Prix: 1990 Frs

AdSpeed ST



Accélérateur 16 Mhz
- Fonctionne avec tous ST
- 32 Ko de Rom statique
- 16 Ko de mémoire cache
- Accélère jusqu'à 16 Mhz.

Prix: 1790 Frs.

CARTE ICD SCSI

- ICD addSCSI 750 Frs
- ICD addSCSI avec port E/S 950 Frs
- ICD addSCSI Plus avec horloge sauvegardée par pile 1030 Frs



Scanner à main **Kempston**
Prix: 2290 Frs
Scanner **Golden Image**
Prix: 1990 Frs
Simm 1 Mo
Prix: 410 Frs
Extension ST 2 et 4 Mo sans soudure
Prix: NC
44256 et 41000 (pcs)
Prix: 60 Frs
Souris **Contriver** *ATARI, AMIGA, APPLE, PC*
Prix: 220 Frs



Souris Haute résolution + Tapis
Prix: 370 Frs
Power Mouse *ATARI, AMIGA*
Prix: 199 Frs

MICHEL WINOGRADOFF
Le ST, c'est Splendid

Michel Winogradoff anime le Grand Orchestre du Splendid depuis 1983. Il a découvert l'univers musical Atari, une passion sans mesure qui l'a conduit à devenir le créateur des musiques des jeux Loriciel.

Dans les années 80, Michel Winogradoff jouait de la guitare dans le groupe *Odeur*. Une époque pendant laquelle germaient les révolutions aussi bien musicales que technologiques. C'était presque la fin du célèbre groupe *Magma*, animé par le batteur Christian Vander, et qui a influencé une grande partie des musiciens actuels.

Le DX7 Yamaha, le clavier qui a révolutionné le synthétiseur fit son apparition en 1983, et le 520 ST, le Big Brother avec sa prise MIDI arriva sur le marché en 1985.

1984, c'était la période ou le *Grand Orchestre du Splendid* jouait au Gymnase. A l'époque, Michel Winogradoff s'intéresse à la comédie, il chante, des atouts qui lui ont permis de rentrer par la porte royale dans le *Grand Orchestre*. La guitare a été alors reprise par Rudy Muller (au bonheur des dames), Michel préférant la comédie et étant trop rock pour jouer du jazz. Sa rencontre avec l'informatique s'est faite naturellement comme le raconte Michel. «*Depuis 1984, ça a été le Splendid à fond la caisse, et comme je m'intéressais à l'informatique, j'ai rencontré des gens qui avaient une société d'informatique:* ***Loriciel****. Ils avaient déjà commençé à travailler sur les musiques de jeu, mais ils voulaient constituer une équipe stable. Ils m'ont donc proposé de m'occuper de la création musicale dans le cadre de oriciel. Comme le Spendid me laissait un peu de temps et que je n'avais pas l'intention de refaire un album, j'avais du temps. L'informatique me passionnait, j'avais envie de tout découvrir et de me perfectionner.* ***Loriciel****, c'était une occasion rêvée et unique.*

A l'époque, la prise MIDI était une espèce de château fort inaccessible, et je me souviens que lorsque j'allais chez Mettler Audio, mon revendeur préféré, je regardais avec des yeux énormes les premiers sampleurs, les premières prises MIDI, c'était magique. Loriciel représentait une chance inespérée, la chance d'être aidé par des personnes qui connaissaient bien le sujet, me permettant de développer mes connaissances en informatique. C'est comme cela que j'ai rencontré Laurent Weil, le PDG de Loriciel qui est également musicien. A



Le Grand Orchestre du Splendide



La musique vient par ici.



Qu'est-ce qu'on attend pour être heureux, qu'est-ce qu'on attend pour faire la fête...

l'heure actuelle, je travaille avec toute une équipe et surtout deux informaticiens géniaux, Bernard Auré et Philippe Richez avec qui nous concevons toutes les musiques de jeux samplées sur ST».

Atari Magazine Cela s'est passé comment, car il est bien connu qu'un musicien a, par définition, du mal à aborder l'informatique.

Michel Winogradoff *Mon apprentissage a commencé par l'achat d'un ordinateur. C'était un Amstrad CPC 664 couleur, le ST n'existant pas encore.*

J'ai pris la notice et je l'ai bouquinée dans tous les sens. J'ai commencé à essayer de comprendre comment fonctionnait le Basic, ce qu'était le système binaire, et l'hexadécimal.

C'était pénible, mais comme j'avais toujours été très mauvais en math à l'école, c'était là une façon de combler mes lacunes, et puis d'apprendre par plaisir.

Je me levais à huit heures du matin (ce qui est horriblement tôt pour moi), afin de me plonger dans la notice, même si j'avais joué la veille, je le faisais avec plaisir, ça m'intéressait, c'était un jeu.

Et puis l'Atari est arrivé, il était équipé d'une prise MIDI, et je commençais à avoir quelques notions de base. Ca a été une révélation, c'était une machine formidable, pas besoin d'interfaces, ça ne coûtait pas cher. Ce n'était pas comme le Mac, sur lequel j'avais essayé des softs comme Performer nécessitant tout un tas d'interfaces pour le faire fonctionner. L'Atari était simple d'accès. ***Loriciel*** *développait des jeux sur Atari, donc je n'ai pas hésité, je l'ai tout de suite acheté, et j'ai travaillé parallèlement avec l'Amstrad et l'Atari.*

A.M. Et maintenant, comment travailles-tu?

M.W. *Maintenant j'ai deux Atari, ce sont deux 1040, un monochrome que j'utilise comme séquenceur, tableur, et un second Atari équipé d'un écran couleur pour tester les jeux, ou faire fonctionner simultanément avec le séquenceur, le sampleur huit bits ST Replay qui me sert à compiler les échantillons. Ce n'est pas le meilleur, mais c'est une bonne charrue qui marche toujours bien. Sur le premier, je fais fonctionner le séquenceur Notator de C-Lab que je trouve absolument parfait en ce qui me concerne.*

A.M. Explique-nous comment tu fais pour créer les musiques pour Loriciel?

M.W. *C'est assez complexe car je me sers à la fois du séquenceur sur Atari, d'un échantillonneur professionnel Akaï S950, et de l'échantillonneur ST Replay sur le second Atari.*

L'Akaï S950 me sert à fabriquer les échantillons d'origine, que je renvoie par la suite sur le ST Replay pour les avoir au format Atari. Je ne fais pas cela de Digital à Digital, mais en passant par l'audio, car le transfert de format nous pose des problèmes que l'on n'a pas pu résoudre.

On s'est penché sur le format d'échantillonnage du S950, avec l'équipe de développement de Loriciel, mais on ne parvient pas à reprendre les sons douze bits de l'Akai pour les passer en huit bits. Donc, je renvoie les sons en audio qui vont correspondre à des bouts de séquence déjà fait, dans le deuxième Atari, pour l'échantillonner sur ST Replay, en équalisant bien sûr.

A.M. Quelle différence existe-t-il entre les échantillonneurs huit bits et ceux en douze bits?

M.W. *Il faut savoir qu'avec un 520 ou un 1040 et un ST Replay, on dispose d'un échantillonneur huit bits de prix modique. Ainsi, lorsqu'Atari m'a demandé de faire la conférence musique au forum Atari, j'avais préparé des séquences de morceaux samplés directement sur Atari en huit bits, et l'un des spécialistes d'une grande marque d'échantillonneurs seize bits est venu me voir à la fin et m'a dit «Ah bon, c'était du huit bits, je pensais que c'était du seize bits». Ce qui veut dire que la qualité acoustique était tout à fait correcte. Ce qui est important c'est la fréquence d'échantillonnage, et lorsqu'on échantillonne des sons en huit bits, à trente, quarante, ou cinquante KiloHertz, on peut avoir des résultats très corrects, même avec un échantillonneur bon marché comme le ST Replay.*

A.M. Comment composes-tu la musique?

M.W. *Avec le deuxième ordinateur que je fais fonctionner en séquenceur. Il lance les échantillons au moment déterminé par le séquenceur via MIDI. Celui-ci me sert à automatiser le lancement des petits bouts échantillonnés du morceau final complètement tronçonné.*

Les parties de la musique sont constituées par des petits fichiers



La guitare et l'Atari ST, toujours d'accord.

qui sont appellés bout à bout. Le plus gros morceau fait 250 Ko, il est découpé en fichiers de 2 Ko, 3 Ko, c'est une espèce de mosaïque constituée d'échantillons très courts, mis bout à bout, inversés ou lus à moitié.

C'est une sorte de canevas, un exercice de style, du collage de précision pour essayer d'entrer le maximum d'échantillons en un minimum de temps, pour un morceau de musique le plus long possible.



MW: "J'aime l'Atari parce qu'il n'y a pas d'os dedans!"

A.M. Comment fais-tu ce travail de coupage et de collage?

M.W. *Je le fais comme si j'écrivais une partition. J'écris mon scénario qui sont des échantillons, mes points de séquence, quel échantillon il va falloir appeler, et ensuite je mets ça bien au propre avec le séquenceur pour envoyer le tout. C'est presque du montage comme pour un film. Sauf que pour le film le plus petit morceau, c'est l'image qui dure 1/25ᵉ de seconde. Ici, cela se joue en 1/1000ᵉ de seconde.*

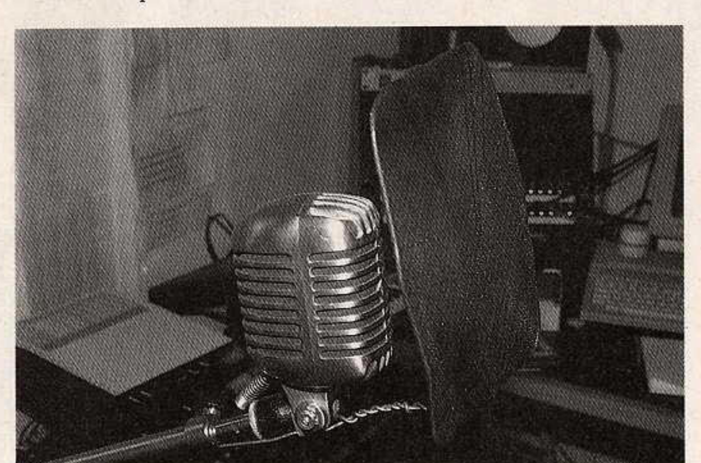
En effet, comme on travaille à l'octet près, avec une marge d'erreur de 100 octets pour la reconstitution du montage, d'où la précision au millième de seconde.

A.M. A part l'Atari, quel genre de matériel musical utilises-tu?

M.W. *J'ai un PC-200 Roland, c'est un tout petit clavier maître MIDI qui fait quatre octaves, mais avec des touches normales de la même dimension que celles d'un piano. C'est un clavier dynamique qui envoie des «program-change», la vélocité, le volume par MIDI, la balance, allant jusqu'à transposer d'une octave vers le haut et vers le bas, pouvant* marcher sur pile et qui vaut 1 800 F, c'est absolument génial. C'est ce que j'attendais d'un clavier maître MIDI, et pour moi cela suffit très largement. Ce qui est formidable, c'est qu'il peut marcher sur pile car lorsqu'on a dix milliards de câbles, il est agréable d'avoir un petit clavier que l'on peut poser sur un coin de table. On allume, on met un câble MIDI, et hop, ça joue.

J'utilise aussi le S950 Akaï dont j'ai déjà parlé, et un patch MIDI ME 30 PII de la même marque très pratique, qui n'est hélas plus fabriqué. J'utilise aussi un Patch audio, un magnétophone Tascam 238 à cassette huit pistes qui a la particularité d'être rackable dans un format de deux unités. Pour les expandeurs, j'ai un TX81 Z Yamaha qui est une petite machine dont je n'ai pas envie de me séparer parce qu'elle me rend bien des services. Ici il y a un petit synthé lui aussi FM, le DX100 Yamaha à 4 Opérateurs, et surtout un Proteus 1 de la marque américaine EMU dont je suis extrêmement content, c'est une machine très simple d'utilisation et très performante. J'utilise aussi trois petits effets numériques, un REX 50 Yamaha multi-effet qui est une boîte que j'affectionne particulièrement, et puis la LXP1 Lexicon et la LXP5 multi-effet. Le tout est mixé sur une console vingt-quatre voies Tascam impeccable.

A.M. Avec le Grand Orchestre, utilises-tu l'informatique sur scène?



Un Shure année 50. La bonnette est faite avec les collants de la femme de Michel.

M.W. *Sur Scène, on ne se sert absolument pas de systèmes informatiques. Par contre, pour répéter ou pour mettre des morceaux au point, on se sert tous de l'Atari et des séquenceurs. On se passe des fichiers, et si on veut enregistrer chez les uns et les autres on amène ses fichiers, ses disquettes.*

Quand on a fait le 13 Juillet à la Bastille, on avait engagé pour l'occasion six musiciens en plus - des cuivres - donc il fallait faire toutes les partitions des morceaux.

On les a fait sur Notator puis on a pris les disquettes et nous sommes allés les imprimer chez Xavier Thibault qui avait acheté une belle imprimante Hewlett Packard Deskjet Plus à jet d'encre, et ça a marché extrêmement bien.

Autre exemple, on a préparé l'émission Succès Fou a la télé , avec des pot-pourris de vieux morceaux.

L'informatique sur scène, je pense que ça peut rendre de grands services, pour remplacer les bandes de playback. C'est le même principe, sauf qu'avec l'Atari c'est beaucoup plus souple, comme l'a montré Michel Berger ces temps-ci, ou Maxime le Forestier qui sur scène rajoute huit ou seize mesures selon l'ambiance qu'il y a dans la salle. C'est une bonne façon de travailler, mais au niveau de la fiabilité, ça me fait un tout petit peu peur car on est jamais à l'abri d'un bug, d'une panne de courant, ou même d'une micro-coupure qui n'a pas d'effet sur la sono mais dont les conséquences sont dramatiques sur les ordinateurs.

A.M. Supposons aujourd'hui que je remporte avec moi tout ton matériel, tu n'as plus rien, qu'est-ce que tu ferais?

M.W. *Honnêtement, ça me donnerait l'occasion de réfléchir, mais la première chose que je rachèterai, c'est sûrement un Atari.*

Propos recueillis par
Al Jollyson



CODE «MICRO VENDEUR»

Le Portfolio, arme secrète des agents Renault

La vente d'une voiture, c'est certes proposer différents modèles mais aussi trouver un mode de financement adéquat. Pour optimiser ces choix, les vendeurs Renault disposent aujourd'hui d'une arme redoutable: le Portfolio.

De nos jours, on n'achète plus une voiture seulement pour le nom d'une marque mais également pour les services qu'elle offre.

Pour Renault propose une panoplie de modèles, d'options, de modes de financement qui permettent au client d'atteindre le compromis idéal entre son budget et la voiture de ses rêves.

Afin que le vendeur soit efficace en toutes circonstances et puisse répondre rapidement aux désirs du client, **Renault** a opté pour un système informatique d'aide à la vente: le projet «Micro Vendeur» basé sur le Portfolio d'**Atari**.

Didier Yver, Task Force chez **Renault** est le responsable de ce projet. **Atari Magazine** l'a rencontré pour en savoir plus.

Atari Magazine Quelles sont les motivations du projet Micro-Vendeur?

Didier Yver *On constate deux choses. Premièrement, le client est de nos jours surinformé. Il reçoit énormément d'informations aussi bien dans le domaine de l'automobile que des services et des financements.*

Deuxièmement, dans la relation à quatre que peut être Renault/la succursale/le vendeur/le client, le client cherche à investir son capital confiance dans l'élément humain de la négociation: le vendeur. Face à cette situation, nous avons souhaité que le vendeur puisse répondre. On a donc décidé de lui donner des outils pour aller petit à petit vers la vente conseil. Car aujourd'hui le vendeur est un conseiller financier, il vend l'automobile et son financement.

A.M. Comment êtes-vous arrivé à voir dans le Portfolio l'outil que vous recherchiez pour vos revendeurs?

D.Y. *On a commencé à chercher une solution informatique. On voulait quelque chose d'éminemment portable mais qui ressemble à un micro-ordinateur et non pas à une calculette améliorée comme ont pu le faire certains concurrents.*

Car on souhaitait «tangibiliser» une notion de compétence qu'a le vendeur en matière de financement et d'utilisation d'ordinateurs. Or, quand le vendeur ouvre le Portfolio on voit bien que c'est un micro et non une calculette semblable à celle que votre enfant emporte à l'école. Parallèlement à cela, il y avait un autre problème: le degré d'acceptabilité de l'ordinateur en tant qu'outil d'aide à la vente.

Toutes ces réflexions nous ont amené à rechercher un micro-ordinateur, pas trop cher avec suffisamment de capacité mémoire pour qu'on puisse y mettre un logiciel relativement puissant.

Le prix était un critère capital puisqu'on voulait d'abord faire un test à grande échelle (sur cent cinquante vendeurs).

On trouve de bons portables à dix ou 12 000 F.

Multiplié par cent cinquante, ça fait un test qui coûte cher, trop cher, même quand on s'appelle ***Renault****. On s'est intéressé au Portfolio. Notre choix a été vite fait, bien que d'autres marques (Sharp, Texas) nous aient fait des propositions, car le Portfolio était le seul à offrir 128 Ko, la compatibilité PC (dont découlait pour nous la possibilité d'écrire le logiciel en C) et un look micro.*



Didier Yver, Responsable du projet MicroVendeur chez Renault.

A.M. Comment s'est déroulée la phase de tests?

D.Y. *Le développement a été fait à la* ***DIAC****, la filiale financière. Le programme a été conçu sur*

PC en langage C. Dès que la première version a été finalisée, on a équipé les vendeurs sélectionnés pour le test, avec une formation. Puis, régulièrement, on est allé recueillir leur avis. A la fin de la période de tests on a regroupé toutes ces impressions pour définir une nouvelle version du logiciel plus proche de leur desiderata. Afin d'éviter les problèmes d'acceptabilité du micro par les vendeurs, nous avons tout fait pour que cette deuxième version soit complètement conçue par eux.

A.M. D'une manière générale le Portfolio a-t-il été bien accepté par ces vendeurs «de tests»? Par exemple, le sortaient-ils facilement face au client?

D.Y. *Pour être franc, il y en a assez peu qui utilisaient le Portfolio en direct face au client. D'une part, parce que la version 1 du logiciel avait des temps de réponse assez long, d'autre part parce que certains vendeurs ne se sentant pas suffisamment à l'aise avaient peur de rater la vente. Par contre, la plupart préparait leurs négociations avec ce nouvel outil. Ils savaient par exemple, qu'ils avaient rendez-vous avec un client qui désirait une R19 TSE, et préparaient donc diverses simulations autour de ce modèle.*

A.M. Et les clients comment réagissent-ils face à cette méthode de vente moderne que représente l'ordinateur? Cela met un troisième personnage dans la relation vendeur-client?

D.Y. *Presque, et il faut donc que le vendeur s'y fasse.*

Le Portfolio modifie les méthodes de vente des vendeurs. Jusqu'à présent, il essayait de ne jamais quitter le client des yeux.

En fait, au niveau du client, le vendeur doit savoir apprécier si le Portfolio peut venir déranger la vente. En effet, dans certaines campagnes reculées où les ventes se décident un verre à la main, sortir un micro-ordinateur peut être mal perçu. A l'inverse, dans les populations urbaines, jeunes dynamiques, le Portfolio est un atout. Des vendeurs nous ont raconté que dès qu'ils sortaient le Portfolio, le client se passionnait pour la machine et en oubliait la voiture. Cependant, le Portfolio tangibilise les services proposés, une notion de compétence: le vendeur sait utiliser un ordinateur, il apporte une aide au client, ça répond à son besoin, donc à priori la réaction du client ne peut être que positive.

A.M. La phase de tests étant désormais terminée, comment se déroulera la phase opérationnelle?

D.Y. *Très vraisemblablement les succursales seront équipées rapidement mais progressivement car il faudra mettre en place la logistique et assurer la formation. Parallèlement, on va proposer le Micro Vendeur aux concessionnaires. A ce niveau, le directeur d'entreprise (les concessionnaires sont des entreprises privées) fera ce qu'il voudra et pourra accepter ou refuser les «micro vendeurs». On espère cependant que les concessionnaires seront convaincus de l'utilité de ce matériel. Pour cela,* ***Renault*** *médiatisera ce produit en interne.*

A.M. *Combien de vendeurs seront ainsi équipés?*

D.Y. *Pour l'instant, il est difficile de déterminer combien de vendeurs accepteront le Portfolio. Il y a l'aspect informatique qui peut en rebuter certains mais aussi l'aspect logiciel. Les résultats des tests sont plutôt positifs. Les aspects négatifs sont inhérents au logiciel qui n'était pas parfait, non au Portfolio.*

On sait cependant qu'ils disent tous qu'ils seront obligés d'y passer, que c'est l'outil du futur. Dans un premier temps, le Micro-Vendeur sera proposé aux cinquante-neuf succursales et quatre cent quarante-sept concessionnaires ce qui représente environ une force de quatre mille quatre cent vendeurs.

A.M. La force du Micro Vendeur est de permettre au vendeur de répondre instantanément aux attentes et questions du client. Encore faut-il pour cela qu'il dispose d'informations à jour. Comment allez-vous mettre à jour les données de plus de quatre mille Portfolio?

D.Y. *C'était une des difficultés du projet, d'autant que les mises à jour interviennent fréquemment, environ tous les quinze jours.*

La mise à jour se fait de la ***DIAC*** *vers le siège par une liaison gros systèmes. Le lendemain de cette opération, les informations sont dispatchées vers les affaires via RCOM2. Dans chaque affaire, un IBM36 avec terminaux reçoit les infos et les met à jour. La disquette est ensuite amenée vers un PC équipé d'un lecteur de bee-cards. Il n'y a plus qu'à introduire le matin, avant le début de ses tournées, sa bee-card.*

A.M. Quels problèmes particuliers avez-vous rencontré?

D.Y. *Nous avons principalement rencontré deux problèmes. La capacité mémoire et l'autonomie. Si la mémoire de 128 Ko suffisait pleinement à la première version du logiciel, il n'en va plus de même pour la version 2.*

A.M. Et comment les avez-vous résolus?

D.Y. *La société* ***Becker and Partners*** *assure l'augmentation de la mémoire interne à 256 Ko (cette extension est installée à l'intérieur même du Portfolio). De plus, nous allons utiliser une alternative au bee card.* ***Becker and Partners*** *et la société française* ***Medicalsport*** *proposent, en effet, des solutions comparables beaucoup plus économiques et d'une capacité bien supérieure (512 Ko).*

Quant à l'autonomie, nous allons utiliser les accumulateurs de la société MC3. En effet, les accus ont une baisse de puissance plus régulière en fin de charge que les piles. La société ***Becker and Partners*** *possède une astuce qui permet de redéfinir les seuils d'alerte du Portfolio. Si le seuil qui déclenchait l'apparition du message «batteries usées» était anciennement à 1,2 Volts, ont peut avec les accus le descendre à 0,9 volts.*

A.M. Les vendeurs auront-ils accès aux logiciels intégrés du Portfolio?

D.Y. *Les vendeurs n'y avaient pas accès pour des raisons de place mémoire dans la première version du logiciel. Avec les extensions nous rétabliront, cet accès d'autant plus que les vendeurs nous l'ont réclamé.*

A.M. Pour conclure quelle est, à votre avis, la plus grande qualité du Portfolio?

D.Y. *Il a la «gueule» d'un micro. Le Portfolio, c'est un séducteur avant tout. Quand on l'ouvre on est sédui. Un client, même s'il ne s'interesse pas à l'informatique, ne restera pas pas indifférent à l'attrait du Portfolio.*

Propos recueillis par Loïc Duval



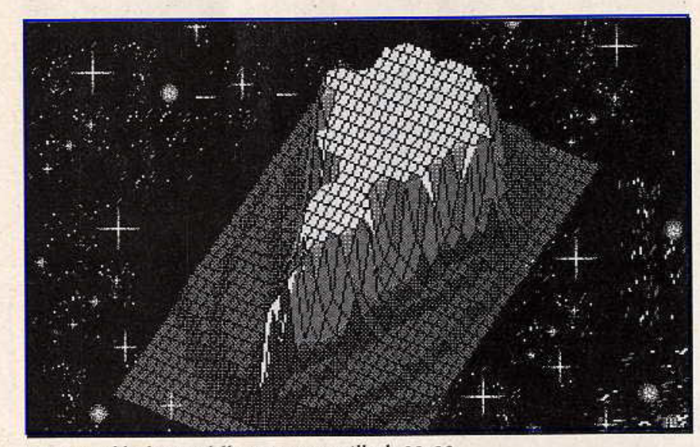
MANDELBROT 3D
En plein cœur des fractales

Les ensembles de Mandelbrot forment des paysages aléatoires du plus bel effet. Voici comment les concevoir simplement à l'aide de Cybercontrol.

Le langage *Cybercontrol* offre de grandes possibilités aux utilisateurs de la gamme des produits **Cyber**.

Pour illustrer une de ses nombreuses capacités, nous avons choisi de construire une approximation de l'ensemble de Mandelbrot en 3D!

Essayez de faire la même chose, avec élimination des parties cachées, rendu, effets de lumière, perspective, etc., en utilisant un autre langage sur ST: C'est loin d'être une chose aisée. Grâce à Cybercontrol, il est presqu'aussi facile de programmer en 3D qu'en 2D.



Un ensemble de Mandelbrot sur une grille de 20x20.

Itérons dans le plan complexe

Représenter graphiquement l'ensemble de Mandelbrot est aujourd'hui très en vogue. Le principe de construction est relativement simple: pour chaque point Z du plan complexe, il s'agit de calculer l'itération Z ► Z + C et de comparer la valeur obtenue avec une certaine limite. Si la valeur est inférieure à cette limite, alors le point appartient à l'ensemble de Mandelbrot, dans le cas contraire, c'est que la fonction diverge et que le point n'appartient pas à l'ensemble.

L'itération Z ► Z + C, répétée un certain nombre de fois, atteint des valeurs plus ou moins grandes.

Celles-ci peuvent être utilisées graphiquement soit par les couleurs (2D), soit par la hauteur du point (3D). Ainsi, le cas le plus simple est de donner la couleur noire à tout point de l'ensemble, la couleur blanche à tous les autres. On peut aussi attribuer l'altitude 0 aux points divergents et l'altitude 100 aux points de l'ensemble en 3D.

En généralisant, tout dégradé de couleur ou d'altitude pourra être utilisé: cette dernière méthode est la plus représentative graphiquement.

Représentation en 3D

Il n'y a guère de différence entre la programmation 2D et 3D.

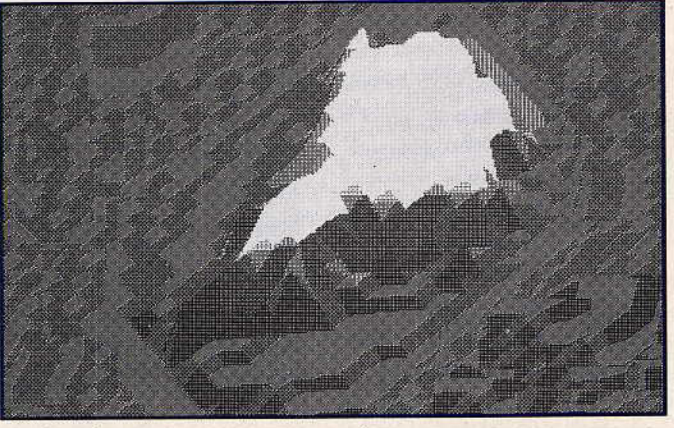
Cependant, en 3D, on ne peut se permettre sur ST, de représenter chaque point du plan, il faut se contenter d'une grille de sommets, qui permettra de donner une approximation de l'ensemble.

Evidemment, plus la grille est resserrée, plus la précision sera meilleure, mais plus le temps de calcul sera long (exemple: une grille de 30x30 sommets demande déjà un calcul d'une demi-heure!)

Neuf cents sommets semblent être un minimum pour une bonne représentation de l'ensemble. Après, cela dépend de votre patience et des limites de *Cybercontrol* (taille mémoire, nombre de faces, nombre de sommets).

Un des gros handicaps est la barrière des 2800 faces et 1400 sommets permis par *Cybercontrol*. Vous pouvez calculer l'ensemble en plusieurs parties, ce qui permet alors de multiplier d'autant le nombre de faces et de sommets.

On peut généraliser cette méthode de découpage en N morceaux jusqu'aux limites de CAD3D ou de votre taille mémoire. Ainsi, avec seize par-



Vue d'un objet 60x60.

ties vous pourrez obtenir des ensembles assez corrects.

D'autre part, pour une représentation 3D, pour chaque point Z = x + iy (coordonnées x, y) du plan, il faut calculer sa hauteur Z, c'est-à-dire le nombre d'itérations utiles pour atteindre la limite fixée.

En 3D, cette limite peut être relativement faible (quinze itérations par exemple).

L'augmenter affinera vos résultats.

Le programme

Il s'agit tout d'abord de demander à l'utilisateur de déterminer une région du plan complexe.

Une des meilleures bases de départ est:

x min = - 2
x max = 2
y min = - 1.5
y max = 1.5

Vous aurez ainsi la totalité de l'ensemble. Vous pourrez ensuite utiliser d'autres valeurs pour obtenir d'autres objets.

Il doit rentrer le nombre maximum d'itérations (15 par exemple, mais beaucoup plus si vous souhaitez représenter une petite région de l'ensemble), le facteur 3D, qui déterminera une échelle pour la hauteur (cinquante par exemple) et enfin le nombre de points de la grille (de vingt à soixante est raisonnable).

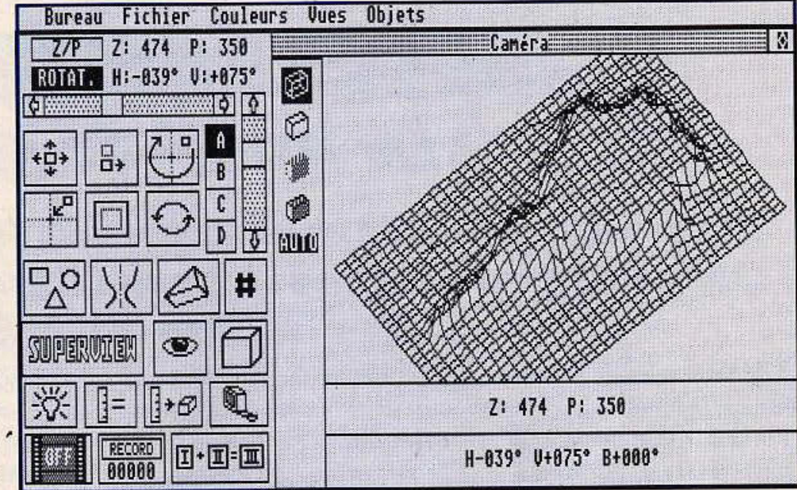
Ensuite, vous n'avez plus qu'à prendre votre mal en patience!

On peut noter que nous avons choisi un pas de grille de 50, ce qui permet en général d'obtenir un objet bien contenu dans l'univers CAD3D.

Toutefois, il manque à *Cybercontrol* une structure de boucle *WHILE... ENDWHILE*. Nous avons été obligé d'utiliser un GOTO pour pallier à cette absence.

La procédure Couleur est un choix tout à fait arbitraire: on peut essayer de nombreuses autres façons d'attribuer une couleur à une face.

Enfin, les faces sont construires quatre par quatre, formant ainsi des petits carrés recto-verso. (nécessaire pour une meilleure visualisation de l'ensemble Mandelbrot).



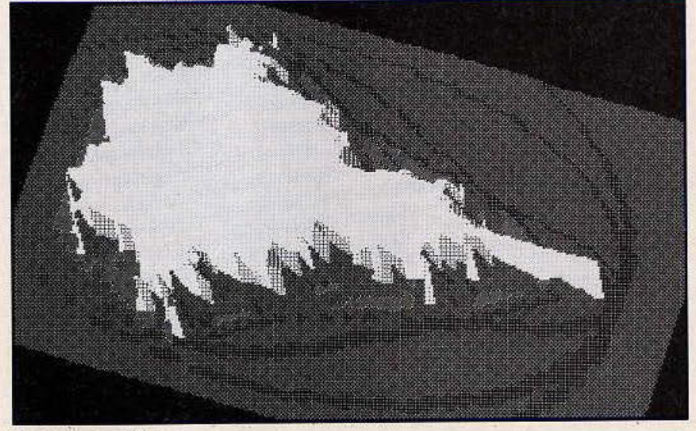
On peut récupérer les paysages sous CAD 3D.

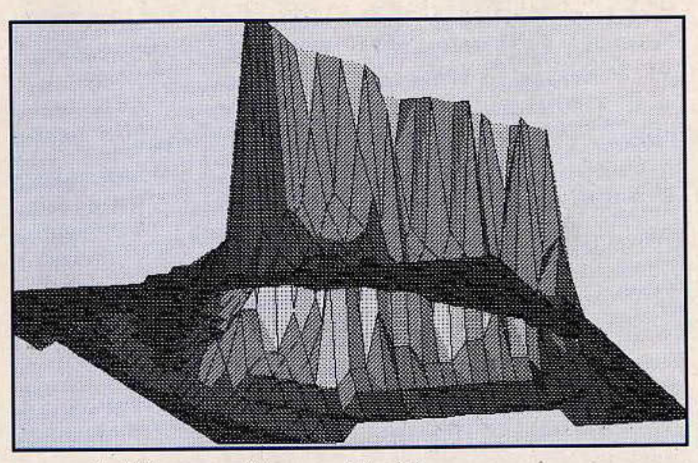
Extensions et limites

Ceux qui rêvent de superbes ensembles de *Mandelbrot 3D* seront peut être déçus: *Cyber* a ses limites (seize couleurs et 320x200). Cependant, avec un peu de patience et des choix de couleurs adéquates, le tout mis en valeur par des routines d'animation diaboliques, vous pourrez obtenir de très belles séquences. D'autre part, en faisant varier les paramètres de départ, notamment les limites de la «fenêtre», vous pourrez obtenir d'autres très beaux sous-ensembles constitués d'une bibliothèque d'objets 3D2 tout à fait inédite. Enfin, pour les courageux ou les astucieux, il est envisageable d'adapter le listing en GFA, seules trois procédures sont à créer: une procédure ADDVERTEX qui ne fait qu'enregistrer les coordonnées des sommets crées, une procédure ADDFACE qui mémorise les ensembles de trois sommets et la couleur, nécessaires à la description d'une face (triangulaire sous CAD3D), et enfin une procédure d'enregistrement de l'objet: UPLOAD permettant d'associer toutes les faces constituant l'objet. Restera quand même à trouver un moyen de visualisation des objets: le programme *Fish-Eye 3D* de B. Bellamy demeure un bon exemple.

Le mois prochain, nous compléterons cette étude par la création d'ensembles de JULIA 3D ainsi que celle d'ensembles de NEWTON 3D.

Alain Lioret


Des paysages 3D...


Jouez sur les éclairages pour faire ressortir le relief.

Le listing Cybercontrol de cet article, se trouve en page 41.

EXCELLENCE ATARI
Le label de qualité

Parce que le choix d'un ordinateur se fait de plus en plus sur sa logithèque, Atari Magazine lance, avec le soutien d'Atari France, un label de qualité: «l'EXCELLENCE ATARI».

Plus que les autres années, 1991 sera l'année du logiciel! La guerre entre les ordinateurs 16/32 bits atteint son apogée. Mais c'est aujourd'hui une évidence, les qualités intrinsèques de l'ordinateur ne suffisent plus à décider l'acheteur. Ce dernier base aussi son choix sur la qualité des logiciels proposés. Les performances exceptionnelles des STE et TT permettent l'apparition de nouveaux domaines d'application et de nouveaux concepts. La présence de l'interface graphique doit amener les développeurs à concevoir des logiciels plus conviviaux, plus intuitifs. Sur la masse importante de programmes qui sort chaque mois, il devient indispensable de guider l'utilisateur vers des produits sûrs, fiables et puissants. Depuis sa création, **Atari Magazine** s'est toujours efforcé d'être ce guide. Aujourd'hui, conscients de l'importance que le lecteur attache aux logiciels, nous franchissons une nouvelle étape en assumant un rôle encore plus actif. **Atari Magazine** lance l'*«Excellence Atari»*, un label de qualité qui récompensera tous les mois les meilleurs logiciels sortis. Afin que ce label ait l'impact nécessaire auprès des éditeurs, **Atari France** apporte sa caution et parraine officiellement cette opération.

Pour mériter le label, les logiciels seront testés selon des protocoles définis par Atari Magazine, puis évalués par un jury.

Le Jury

Le Jury est composé:

– de membres permanents, professionnels de la micro informatique (ingénieurs, revendeurs, directeurs techniques et de communication, etc.) réputés pour leur grande connaissance de la technologie Atari,

– et de spécialistes qui viendront apporter leur compétence particulière dans leur domaine: éducation, musique, graphisme, vidéo, CAO, PAO, médecine, bureautique, communication, gestion, jeux, etc.

Une fois par mois le jury statuera sur la qualité des logiciels sortis depuis la précédente réunion. La délibération se fera après étude des résultats obtenus par les logiciels aux différents protocoles de tests établis par **Atari Magazine**.

Les protocoles

Bâtis autours de critères mesurables (tests de vitesse, présence ou non de telle ou telle fonction, etc.), ces protocoles sont définis par l'équipe rédactionnelle d'**Atari Magazine**. Ils sont spécifiques à chaque domaine d'application (musique, graphisme, tableurs, traitements de textes, etc.). Les logiciels sont testés sur 520 STE, MEGA ST et sur TT dans le laboratoire de tests d'Atari Magazine.

Le Label

Le label récompensera les meilleurs logiciels sur ST, STE et TT, et ceci dans tous les domaines: ludique, éducatif, bureautique, musique, graphisme, applications verticales, etc.

Les logiciels élus seront signalés par un logo autocollant sur leur boîte mais aussi sur leur publicité.

De plus, **Atari Magazine** publiera chaque mois la liste des logiciels élus, liste que vous pourrez retrouver affichée chez les revendeurs agréés Atari.

L'excellence et vous

A la fin de l'année, **Atari France** organisera *«Les Trophées Atari»*. Ces trophées seront remis au meilleur des *«Excellence Atari»* dans chaque domaine. Après la dernière délibération de l'année, les lecteurs d'**Atari Magazine** seront invités à élire lors d'un grand sondage publié dans le numéro de fin d'année les vainqueurs des trophées!

Mettre en valeur les meilleurs logiciels et inciter les éditeurs à ne sortir que des produits finis de bonne qualité, tels sont les principaux objectifs de ce label.

Parallèlement, *«L'Excellence Atari»* est un guide pour l'acheteur. En le conseillant son achat et en favorisant la renommée du logiciel, ce label contribuera sans aucun doute à limiter le piratage des programmes.

Enfin ce label devrait encourager le développement de nouvelles applications sur ST, STE et TT.

Atari Magazine & l'Excellence

Atari Magazine est le grand organisateur de cette opération destinée avant tout à guider les utilisateurs dans leurs choix et à promouvoir les logiciels de qualité (en encourageant leur diffusion chez un très grand nombre de revendeurs qui ne devraient plus hésiter à stocker ses produits). Deux objectifs qui résument parfaitement la politique rédactionnelle que nous nous sommes fixée et avons toujours suivi depuis le début. Pour l'occasion le magazine a élaboré une série de tests adaptés à chaque type de logiciels afin de permettre des comparaisons sur des critères mesurables.

Atari Magazine, lors de ses tests de logiciel publiera également les notes attribuées par le laboratoire. Ces notes pourront également être consultées en permanence sur le **3615 ATARI**.

De plus, **Atari Magazine** publiera dans chaque numéro la liste des logiciels, sortis dans le mois et ayant obtenu le label de qualité, qui sera diffusée en affichette chez tous les revendeurs.

Mais surtout, à la fin de l'année, c'est vous, fidèle lecteur d'**Atari Magazine** et utilisateur actif, qui élirez les *«Trophées Atari»*, récompensant le meilleur logiciel dans chaque domaine.

PALMARES JEUX
Hit, hit, hit Hourra!

Il est temps que sonne l'heure des bilans. Amis lecteurs, prenez la parole, et de votre plume féroce faites-nous parvenir la sélection des jeux qui vous ont fait craquer.

Outre moult cadeaux ludiques qui s'ajouteront à votre logithèque, les abonnements que vous pourrez gagner et autres petites babioles qui meubleront vos longues soirées d'hiver face à votre ST, vous pourrez enfin vous défouler en contestant avec vigueur (ou en approuvant sans retenue), les choix des différents chroniqueurs qui visionnent les logiciels du commerce.

Vous pourrez signaler les oublis inadmissibles, les partis pris iniques, les injustices flagrantes, sans que l'ombre d'une once de censure ne vienne troubler vos réflexions sagaces.

Profitez de cette aubaine car **Atari Magazine** vous offre le premier et le seul Palmarès ludique dont le choix a été effectué par les lecteurs.

Les trois meilleurs

Comment comparer un jeu de tennis avec un jeu d'échecs? C'est quasiment impossible. Aussi, avons-nous distingué une dizaine de catégories pour lesquelles vous indiquerez, dans l'ordre, les trois jeux que vous trouvez les meilleurs.

Bien entendu, une partie de ce choix reste arbitraire et certains logiciels peuvent certainement faire partie de plusieurs catégories. A vous de jouer!

Catégories

Aventure: la richesse du scénario compte énormément. Parmi les représentants du genre: *Les voyageurs du Temps*, *Maupiti Island*, *Murder in space*.

Arcade/Aventure: exploration et adresse sont les deux bases de cette catégorie. *Thargan*, *Prince of Persia*, *Colorado* restent de bons exemples.

Combat: coup de latte ou coup de boule? On y trouve souvent les deux dans cette sorte de jeu. Des exemples: *Panza Kick Boxing*, *Double Dragon*, *Oriental Games*.

F 1: une catégorie dans laquelle on peut ranger également les motos. *Lotus Turbo Challenge*, *Shase HQ*, *Hard Drivin'* sont de parfaits représentants.

Jeux de plateaux: on y trouve aussi bien les échecs que les adaptations de jeux de société tels que *Full Metal Planet*, *North and South*, *Chess Champion 2175*.

Simulation de vol: le titre parle de lui-même. Citons, entre autres simulateurs *F19*, *F29*, *Bomber*.

Shoot'em up: appellés également dégomme'em up, les dignes ambassadeurs pourraient être *Wings of Death*, *Thunderstrike*, *Robocop*.

Puzzles: ces jeux allient rapidité et réflexion. *Swap*, *Tetris* et *Klax* sont parmi les meilleurs dans le genre.

Plateformes: l'ancêtre des jeux micro a d'excellents représentants tels que *Rick Dangerous II*, *Rambo Islands*, *Slimbo's Quest*.

Univers: plus que des jeux, ce sont des mondes qui ont été créés comme dans *Sim City*, *Populous* ou encore *Mindwinter*.

Sports: Foot, athlétisme,etc., il y en a pour tous les muscles. Ceux qui aiment le tennis peuvent se tourner vers *Tie Break*, *Kick of II* ou *Tennis Cup*.

Rôles: explorations de donjons, de dragons et de combats, tout cela se retrouve dans *Legend of Faerghael*, *Captive* et *Dragonflight*.

Wargame: stratégie et réflexion caractérisent chaque jeux. *M1 Tank Platoon*, *Imperium* et *Redstorm Rising* en illustrent parfaitement les thèmes.

Léopold Braunstein

Votez et gagnez!
Gagnez l'un des 20 supers jeux (parmi les meilleurs de l'année écoulée) en renvoyant votre bulletin de vote avant le 30 janvier 1991. Les lots seront attribués par tirage au sort.

L'EXCELLENCE JEUX
Atari Magazine lance un label de qualité: l'«Excellence Atari».
Les premiers jeux arrivés en tête de leur catégorie recevront les premiers «Excellence Atari» ludiques.

PALMARES 90
Les meilleurs logiciels pros

Parce que vous êtes des utilisateurs actifs du ST, vous êtes à même d'apprécier les défauts et les qualités des logiciels que vous utilisez quotidiennement.

Le ST s'impose d'année en année comme un des standards de la micro-informatique. Il constitue aujourd'hui une véritable alternative aux compatibles PC et autres macs. L'offre logicielle sur ST et TT couvre tous les domaines professionnels de la bureautique à la PAO, des applications médicales à la CAO, de la gestion aux applications industrielles.

Pour la seconde année consécutive, **Atari Magazine** donne la parole à ses lecteurs, pour qu'ils élisent les meilleurs logiciels professionnels de l'année 1990 sur ST et TT. En effet, qui peut mieux que le lecteur, juger de la qualité d'un logiciel c'est-à-dire de l'adéquation de cet outil quotidien à ses besoins propres. Vous êtes libre de voter pour le logiciel ou la société de votre choix, même s'il (ou elle) ne fait pas partie des exemples qui vous sont donnés (afin que vous cerniez bien la catégorie en jeu).

Toutefois, vos votes devront nécessairement porter sur des logiciels sortis en 1990 (ou ayant connu une mise à jour durant cette période). Il est donc inutile de voter pour un logiciel sorti avant décembre 1989. Vous devez également n'élire que des logiciels disponibles en france et/ou possédant une documentation en français.

Pour voter, il suffit de nous renvoyer le bulletin de participation encarté dûment rempli. Si vous possédez un minitel, vous pouvez également vôter sur le **3615 Atari**.

Quinze catégories vous sont proposées. Bien entendu, vous n'avez pas à donner vos choix dans chaque catégorie, mais uniquement dans celle où vous vous estimez compétents. Vous n'avez droit qu'à un seul choix dans chaque catégorie et à un seul coupon-réponse. Vous êtes bien sûr senser ne voter que pour des logiciels que vous connaissez et utilisez fréquemment.

Les résultats seront communiqués dans notre numéro de mars.

Répondez nombreux à ce sondage, qui nous n'en doutons pas, entraînera bien des surprises, des commentaires et des jalousies.

Enfin, et en toute logique, les trois premiers logiciels arrivés en tête dans chaque catégorie devraient recevoir, après approbation du jury, les premiers «Excellence Atari»!

Catégorie 1

Meilleur Utilitaire

Cette catégorie recouvre tous les programmes simplifiant votre vie sur le ST. *Turbo-ST* d'**Arobace** remet cette année son titre en jeu. La version 1.82 pourrait bien arriver en tête cette année encore, mais les outsiders ne manquent pas: *Hotwire* ou *Flexidump* (**Arobace**), *Twist 2* (**Upgrade**), *Flexdisc 1.2* (**Application System**), *UIS III* (**ALM**), etc. On pourrait ainsi remplir tout le magazine tant les utilitaires sont particulièrement nombreux sur ST. Pour vous rafraîchir la mémoire vous pouvez toujours vous reporter à la rubrique « La vie facile » d'**Atari Magazine**.

Catégorie 2

Meilleur domaine public

Nouvelle catégorie, absente de la première édition du Palmarès Pro d'**Atari Magazine**. Le choix est incroyablement vaste, il suffit pour cela de se remémorer le millier de logiciels en téléchargement sur le **3615 Atari**. Bien malin celui qui peut prédire dès aujourd'hui le vainqueur de cette catégorie.

Catégorie 3

Meilleur Emulateur

L'année 1990 aura incontestablement été marquée, par l'explosion des émulateurs. Il est donc normal qu'une catégorie leur ait été attribuée. Qui de *Supercharger* (**ALM**), *PC Ditto II* (**Clavius**), *Vortex Atonce* (**Euromatique Technologies**), *PC-Speed* ou *AT Speed* (**Upgrade**) détronnera *Spectre GCR* (**Clavius**) dont la version 2.65C est sorti, en millieu d'année.

Catégorie 4

Meilleur logiciel bureautique

C'est aujourd'hui une évidence, le ST est l'ordinateur de bureautique par excellence. Le choix de logiciels en la matière est vaste et la qualité est au rendez-vous. Traitements de texte, tableurs, SGBD, grapheurs, logiciels de communication sont les composantes de base de cette catégorie. L'an dernier, Le Rédacteur (Logisoft) l'avait emporter haut la main! Son grand frère, *Le Rédacteur III* (**Epigraf**) fera-t'il aussi bien? Rien n'est moins sûr car les challengers sont nombreux: le très convivial *Script* (**Application Systems**), *Calligrapher Pro* et *Junior* (**Upgrade**) à la frontière de la PAO, le tout nouveau *Burotext* (**LogAccess**), l'extraordinaire tableur *K-Spread4* (**Arobace**) mais aussi *Becker Calc* (**Micro Application**), les bases de données *DBMAN V* (**Human**) et *Adimens* (**Atari France**), etc. N'oubliez pas non plus les logiciels de PréAO, *Scigraph* (**Synergie**) et *Diaporama* (**LogAccess**).

Enfin la série grand public *«Graal»* (*Graal Base, Graal Calc, Graal Text, Graal Graph*) de

Profil est aussi un bon exemple de l'étendue de cette catégorie.

Catégorie 5

Meilleur logiciel de PAO
Domaine de prédilection des MEGA ST et du nouveau TT, le paysage de la Publication assistée par ordinateur a peu évolué cette année. *Publishing Partner Master 1.80* (**Upgrade**)prendra-t-il sa revanche sur *Calamus 1.09N* (**Atari France**)?

Catégorie 6

Meilleur logiciel de graphisme
Les nouveautés ont été particulièrement nombreuses cette année. Le choix va être très difficile, ils sont tous plus complets et puissants les uns que les autres. Bitmaps ou vectoriels, couleur ou monochrome, les logiciels de dessin sur ST couvrent absolument tous les besoins des infographistes. Pour mémoire citons les principaux: *Arabesque* (**Upgrade**), *Dali* (**ALM**), *Deluxe Paint ST* (**Electronic Arts**), *Image* (**Arobace**), *Le Dessinateur* (**Logisoft**), *Paint Designer* (**Esat**), *Retouche Pro* (**ALM**), *Outline Art* (**Atari**), etc.

Catégorie 7

Meilleur logiciel de CAO
Duel fratricide chez **Human Technologies**, grand spécialiste de la CAO sur Atari ST.
L'an dernier *ZZ-Volume* l'avait emporté. Il est encore présent cette année avec une nouvelle version encore plus puissante et compatible TT.
Mais un challenger sérieux à fait son apparition lors du Forum Atari: *ZZ-3D*.
A moins que *Dynacadd* (un autre produit **Human Technologies**) ne prenne sa revanche?
La surprise viendra peut-être des outsiders *Becker Cad* (**Micro-Application**) et *Le Dessin Industriel* (**Logisoft**) qui pourraient bien venir jouer les trouble-fêtes.

Catégorie 8

Meilleure application verticale
S'affrontent pêle-mêle dans cette catégorie les logiciels de gestion, les logiciels médicaux, les applications industrielles et autres logiciels verticaux.
Côté gestion, citons la gamme **Logisoft** (*le comptable*, *le gestionnaire*, etc.). *Gest Intégrale* de **Logidistribution**, *Gesbarre* et *Gestocks* d'**Arobace**, *Deterlog* et *Deterlub*. Le ST s'est bien implanté dans les milieux médicaux. Dans ce domaine, deux grandes sociétés s'affrontent **NSI** et **Biolog**.

Catégorie 9

Meilleur logiciel de musique
Le ST est devenu le standard mondial de l'informatique musical. Cette année encore, les musiciens auront bien du mal à départager les ténors *Cubase 2* (**Saro**) et *Notator SL* (**MPI**). Ces derniers n'éclipseront peut être pas l'*Adap 2* (**Fost**), le séquenceur/éducatif *Big Boss Plus* (**RNS**), ou des logiciels plus grand public comme *Music One* (**Corvus**), *STE Melody Maker* (**Upgrade**), etc.

Catégorie 10

Meilleur périphérique
Entrent dans cette catégorie les écrans, les imprimantes, les disques durs, les tables traçantes, les scanners, les cartes accélératrices, les digitaliseurs sonores et vidéo, les souris, et divers gadgets (horloges externes, freeboot, etc.). Les produits **Atari France** avaient l'année dernière eu la faveur des lecteurs en prenant les trois premières places du podium. La toute nouvelle imprimante SLM 605 succèdera-t-elle cette année à son aîné? Cette catégorie étant extrêmement vaste, n'oubliez pas, lors de votre vote, de préciser le modèle et le fabriquant du périphérique choisi.

Catégorie 11

Meilleur langage de programmation
Le STOS Basic prendra-t-il sa revanche sur le *GFA Basic*? Passionnante question que le *Lattice C 5* (**Human**), *Devpac 2* (**Human**), le *Basic 1000D* (**Mori**), *Expertise* (**Synergie**), l'*Omikron* (**Omikron**) ne manqueront pas d'arbitrer.
Quant à *Adebog* d'**Arobace**, il appartient également à cette catégorie.

Catégorie 12

Meilleur éditeur/support utilisateur
Il ne suffit pas de vendre des logiciels, encore faut-il être capable d'assurer l'évolution des produits et offrir aux utilisateurs des conditions avantageuses de mise à jour, des supports téléphoniques et télématiques, etc.
Pour être le meilleur éditeur il faut donc non seulement proposer les meilleurs produits mais également le meilleur support utilisateur!
Qui l'emportera? **ALM**, **Arobace**, **Atari France**, **Application System**, **Clavius**, **Epigraf**, **Human Technologies**, **Log Access**, **Logisoft**, **Micro Application**, **MPI**, **Saro**, **Upgrade Editions**, et tous les autres...

Catégorie 13

Meilleur développeur
Quel est le meilleur programmeur sur ST?
L'année dernière vous aviez plébiscité François Lionet, l'auteur du STOS. Qui l'emportera cette année?
C'est le moment où jamais de vous intéresser à ces inconnus qui signent discrètement les outils sans lesquels votre vie ne serait pas aussi agréable.
Alors plongez-vous dans vos manuels à la recherche de ces noms qui méritent tant de devenir célèbre.

Catégorie 14

Meilleur logiciel de l'année
La récompense suprême. Celle que tous rêvent d'obtenir et qu'un seul pourra fièrement exposer. Tous les domaines sont confondus. Attention toutefois, il est formellement interdit de voter pour un jeu!

Catégorie 15

Meilleure contribution logicielle à l'univers ST
Par sa qualité, son originalité et sa convivialité, vous estimez que tel logiciel a contribué plus que tout autre à la promotion de la gamme ST dans l'univers professionnel. Tous les domaines sont confondus, et le logiciel élu peut ne pas être disponible en langue française.

Catégorie 16

Meilleure contribution humaine à l'univers ST
Quel est l'homme ou la femme du monde **Atari**? Celui qui cette année par ses actions, sa popularité, son charisme a le plus marqué l'univers **Atari**?
Sam Tramiel (président d'**Atari Corp**), un distributeur/revendeur, un artiste (Jean Michel Jarre par exemple), une PME, une administration, un éditeur, un journaliste ou une revue, un développeur, un homme politique, un maire, un club ou son directeur, etc.
La rédaction

Gagnez!

Renvoyez votre bulletin de vote avant le 30 janvier 1991. Parmi tous les bulletins reçus, 20 seront tirés au sort et gagneront l'un des nombreux lots: Adimens (Atari), LDW Power (Upgrade), KSpread 4 (Arobace), A-Debog (Arobace), Dali 4 (ALM), etc.

LE BLOC-NOTES

Allons, ce n'est pas grave, cela va passer... Juste une période un peu surchargée de softs, de champagne et de boudin blanc! Une période où les softs nouveaux arrivent à dix de front. Bon courage... et bonne année!

Quadrel

Le théorème des quatre couleurs dit que «toute carte plane peut être coloriée avec au plus quatre couleurs sans que jamais deux territoires ayant une frontière commune ait la même couleur»,



en revanche il n'indique pas comment le faire! *Quadrel*, basé sur ce principe d'existence, demande à chaque joueur, sur des cartes imposées de découvrir, effectivement des solutions. Le jeu devient passionnant à deux, ou contre le redoutable ordinateur, quand chacun s'efforce de bloquer son adversaire en épuisant ses ressources dans une couleur donnée.

La réalisation est simple et très ergonomique, les options sont nombreuses et variées et le résultat est à la mesure du principe: simple et prenant.

> Editeur: **Loriciel**
> Prix: 249 F
> Genre: puzzle
> Commentaires: immédiat d'accès et très prenant à deux ou en solitaire. Peut se jouer très jeune.
> Cote: **9/10**

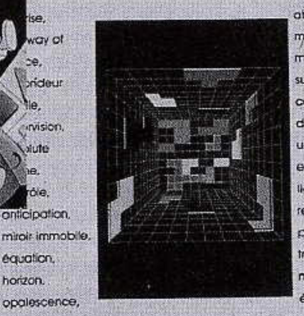
Puzznic

Réunissez deux briques ou plus portant le même symbole et celles-ci disparaîtront. Ajoutez à ce principe élémentaire un zest de gravité universelle, et vous obtenez un jeu aux règles immédiates comportant une profusion de petits problèmes à résoudre en temps limité sur 144 niveaux. Cette adaptation du jeu d'arcade est bien faite et fidèle à l'original bien que l'on regrette qu'il n'y ait pas de mode de deux joueurs et que l'environnement graphique soit assez monotone. Un excellent jeu tout de même.

> Editeur: **Ocean**
> Prix: 249 F
> Genre: puzzle
> commentaires: bonne adaptation du jeu d'arcade, allie agréablement réflexes et réflexion.
> Cote: **8/10**

Welltris

Alexey Pajitnov récidive et signe avec brio un digne successeur à *Tetris*. Cette fois-ci, il s'agit de faire glisser le long d'un puits carré vue en perspective des x-minos, c'est-à-dire des pièces composées de x carrés ayant un côté commun, pour constituer des lignes qui s'éliminent une fois formées. On peut faire tourner ces pièces autour du puits et utiliser une particularité des coins pour placer des pièces biscornues. Au bout de trente secondes, vous saurez jouer et vous pourrez alors choisir votre niveau de difficulté et votre vitesse. Un conseil, ne prenez aucun rendez-vous le jour où vous lancerez ce programme car si on sait quand on commence...



> Editeur: **Infogrames**
> Prix: 249 F
> Genre: Puzzle
> Commentaires: la suite de Tetris avec quatre possibilités de placer les pièces. Réalisation colorée et efficace. Un jeu très prenant.
> Cote: **10/10**

Pang

Le tir aux ballons, vous connaissez? Sans doute. *Pang* vous propose une variante de cet antique jeu de fête foraine avec la particularité suivante: chaque fois que vous en dégommez un, celui-ci se divise en deux autres plus petits et ainsi de suite, jusqu'à obtenir des ballons de diamètre quatre fois plus petit. Rapide, efficace, jouable à deux, c'est le genre de jeu qu'on se flatte de maîtriser au

ATARI WORLD: 590 F
BOUCLEZ VOS VALISES!



STARTER PACK : la valisette contenant tous les produits indispensables pour découvrir et aller loin, très loin dans l'univers Atari. Jugez-en plutôt :

- **BIEN DÉBUTER** : véritable best-seller, l'ouvrage idéal pour acquérir facilement les notions de bases.
- **TEXTOMAT** (traitement de texte), **DATAMAT** (gestion de fichiers) et **CALCOMAT** (tableur graphique) : trois logiciels de bureautique performants pour améliorer sa productivité.
- **AUTOFORMATION AUX LANGAGES BASIC :** le livre et la disquette, une méthode d'apprentissage efficace à la programmation en GFA BASIC, OMIKRON et STOS.
- **LE LIVRE DES MEILLEURS JEUX** : trucs, astuces, et solutions bien souvent inédites vous sont proposés sur les derniers hits.
- **LA DISQUETTE DES MEILLEURS LOGICIELS DE GRAPHISMES ET DE SONS DU DOMAINE PUBLIC.**

Pour 590 F, offrez-vous le tour du monde ATARI en 1ère classe à prix charter.

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

☐ Je désire recevoir le STARTER PACK ci-joint mon règlement de 590 F par :
☐ mandat ☐ chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION
☐ carte bleue
date d'expiration ____________

Date ____________

Nom ____________
Adresse ____________
Ville ____________
Code postal ____________
Signature

EDITIONS MICRO APPLICATION

WELLDONE

COMME C'EST BON D'ETRE INTELLIGENT



bout de quelques minutes mais qui vous résiste un bon paquet de temps. Prenant et crispant, *Pang* est un excellent prototype des jeux d'adresse qu'on ne peut lâcher. Un seul reproche: le graphisme façon dessins animés japonais, frustes et pesants, dans les scènes intermédiaires.

Editeur: **Ocean**
Prix: 249 F
Genre: adresse
Commentaires: une très bonne conversion d'arcade pour un jeu très rapide et prenant.
Cote: **8/10**

Spindizzy

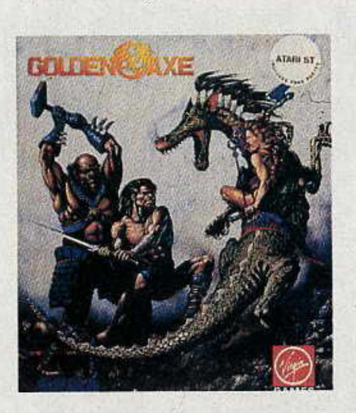
Une toupie, un archipel de labyrinthes des plus simples aux plus tordus, des phases chronométrées, des joyaux à ramasser, des ascenseurs à actionner, le revoili, le revoiça, c'est Spindizzy, le toton aux mille rebonds! Neuf niveaux faciles pour commencer, plus vingt trois autres pour ceux qui auront su maîtriser la conduite tournoyante et pleine d'inertie de ce mobile. Un seul objectif dans ce jeu, trouver la sortie. Attention, conduisez bien car le toton s'écrase quand il chute de trop haut et perd de l'énergie quand il sombre dans le vide après un virage loupé pris à toute pompe. Chaque niveau peut compter jusqu'à quinze tableaux que vous pouvez visualiser de quatre façons différentes. Sauvegarde, choix des différents niveaux, indications sur les performances, décors variés de pyramides, de désert, de formes géométriques, de prairies, etc. Ce remake d'un logiciel, déjà fameux il y a quelques années, est l'équivalent de ce que le cinémascope représente par rapport au cinéma muet: plus d'écrans, plus de couleurs, plus de plaisir. Un vrai régal.



Editeur: **Electric Dreams**
Prix: 249 F
Genre: adresse
Commentaires: un superbe remake d'un formidable jeu de labyrinthe.
Cote:**10/10**

Golden axe

Au départ de cette quête pour la «hache d'or», vous choisirez de jouer l'Amazone Tyrys-Flare, une superbe créature dont le slip minimum et la peau bronzée attestent qu'elle n'est pas du genre frileuse, ou bien Ax- Battler un gros muscle avide de vengeance ou encore Gilius-Thunderhead le nain barbu dont la famille a été massacrée par Death Adder. Un mec qui s'appelle comme cela Death Adder, c'est-à-dire Vipère de Mort, a toutes les chances pour ne pas être le plus serviable des compagnons. En tous cas, méfiez-vous des approches affectueuses de ses sbires: barbares brutaux, femmes lézard, squelettes et autres créatures chaleureuses dont les embrassades ne doivent être accueillies qu'avec méfiance et coups de haches dans les gencives! Servez-vous également des pots de magie que transportent les elfes baladeurs qu'ils laisseront tomber si vous les bousculez gentiment. Exercez-vous au maniement de vos armes, aux sauts divers, enfourchez les



montures bizarréennes quand vous en rencontrez: elles peuvent cracher des boules de feu, donner des coups de queue, etc., traverser les quatre niveaux joliment décorés de cette excellente castagne jouable à deux pour enfin affronter dans le cinquième niveau le terrible, le froid, le venimeux Death Adder.

Editeur: **Virgin**
Prix: 249 F
Genre: combat avec magie possible; jouable à deux.
Commentaires: bonne adaptation du jeu d'arcade. On peut choisir entre trois personnages aux caractéristiques différentes. Les sprites sont assez gros et l'animation est bonne avec des graphismes variés.
Cote: **9/10**

Super Skweek

C'est un programme «plus de plus» que propose **Loriciel** avec

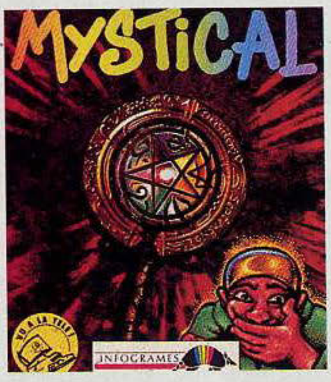


ce *Skweek II*: plus de tableaux (255, plus une construction kit, plus plusieurs étages par niveau), plus de monstres (bonjour les pingouins, fantômes, yeux, et autres courgettes à pattes...), plus de bonus (avec même des magasins où l'on peut acheter tout ce que l'on veut si on a de l'argent: armes diverses, points de vie, des plans, et même des sauvegardes!), plus de joueurs en même temps (en fait deux qui peuvent s'échanger des vies) et des Skweekettes à délivrer pour le repos du guerrier!

Editeur: **Loriciel**
Prix: 249 F
Genre: jeu de tableaux avec énormément de pièges et de bonus. On doit, soit colorier toutes les dalles en rose, soit délivrer toutes les skweekettes.
Commentaires: très riche et très bien animé, ce programme possède beaucoup d'atouts et d'excellents graphismes.
Cote: **9/10**

Mystical

La vie d'apprenti-magicien a toujours été une vie remplie de gaffes malencontreuses! La plus belle est celle que vous avez faite en éparpillant aux quatre coins de l'univers, des Marais de l'éternelle puanteur jusqu'aux jardins d'Eden, les fioles et les parchemins de votre maître. Vous voilà précipité dans les douze niveaux de ces quatre mondes pour les récupérer. Un scrolling vertical vous fera rencontrer des personnages rigolos et grotesques imaginés par l'excellente graphiste Joël Valais (*Teen age Queen*) tous plus hostiles les uns que les autres, que ce soit l'ignoble Chaperon rouge ou l'affreux Arbre à pattes. Vous stockerez les sorts et les parchemins (vingt-quatre sortes) au fur et à mesure de votre parcours et vous vous en servirez à bon escient. Vous pouvez être aidé dans votre tâche par un deuxième joueur qui personni-



fie un Golem dont la principale attaque consiste à sauter à pieds joints sur ses ennemis pour les écraser sous son poids. Charmant compagnon!

Editeur: **Infogrames**
Prix: 249 F
Genre: shoot'em up à scrolling vertical avec choix de potions et de parchemins divers en cours de tableau et en fin de niveau.
Commentaires: graphismes originaux et bonne animation pour un jeu très sympathique.
Cote: **8/10**

Geisha

Dans la lignée, peu féconde encore, des programmes érotiques, voici une soft aventure prétexte à quelques jeux d'adresse et de réflexion. Vous y trouverez le Mastermind caresseur, la Bataille érotique, le ramassage de perles au fond de la mer de la plongeuse nue, le strip-tease du Pierre-feuille-ciseau et la Pénétration, où le véhicule spatial que vous pilotez dans un labyrinthe est constitué d'une capsule oblongue flanquée



de deux réacteurs sphériques...

Editeur: **Tomahawk**
Prix: 249 F
Genre: plusieurs jeux d'adresse à thème érotique avec des épisodes en dessins digitalisés.
Commentaires: un soft original mais avec des jeux qui ne sont pas d'un niveau de difficulté très élevé et dont la réalisation est parfois en dessous des possibilités du ST.
Cote: **7/10**

Celica GT rallye

Dans ce programme vous conduirez votre Toyota au joystick ou à la souris, en vitesse manuelle ou automatique et vous pourrez vous exercez sur les trois circuits proposés d'Angleterre, du Mexique ou de la Finlande. Dans ce dernier circuit, votre



essuie-glace sera essentiel pour distinguer la route en mélange de 3D calculées et de sprites. Le principal attrait de *Celica Gt* vient de la possibilité de visualiser le circuit avant la course et de créer un co-pilote qui vous avertira vocalement (en anglais) de l'approche des différents virages (gauche facile puis droite-gauche...).
Si ce soft n'est pas l'ultime simulation de rallye, il apporte néanmoins quelques petites innovations qui le rendent très sympathique et fort jouable.

Editeur: **Gremlin**
Prix: 249 F
Genre: rallye avec création d'un co-pilote.
Commentaires: Un soft agréable.
Cote: **7/10**

Léopold Braunstein



Jusqu'au 10 février 91
ATARI VOUS OFFRE
UNE CARTOUCHE DE JEUX GRATUITE
à l'occasion de l'achat d'une console Lynx

C'EST LE MO

DES JEUX PASSIONNANTS

Parmi la quinzaine de jeux disponibles, tous les grands hits des jeux d'arcade sont au rendez-vous ainsi que des nouveautés époustouflantes !



PAPERBOY


RYGAR


RAMPAGE


SLIMEWORLD



ROADBLASTER



VINDICATOR

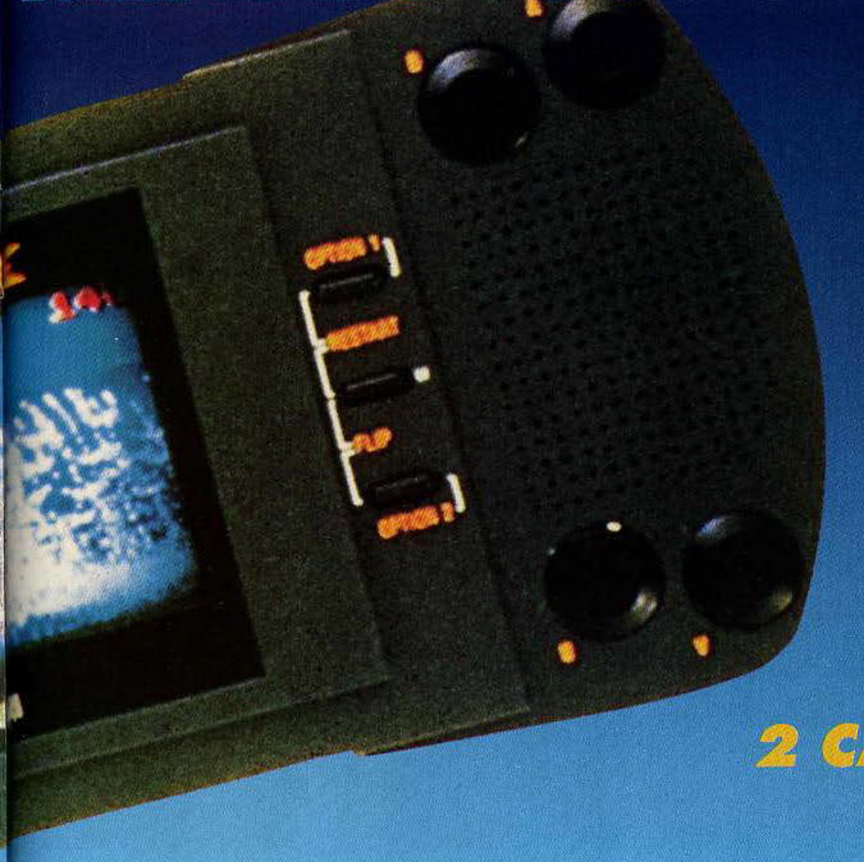
Vous avez fait des cadeaux à la famille pour les fêtes de fin d'année. Un Lynx à votre cousin préféré ? Fantastique!

Et si maintenant vous pensiez un peu à vous ? C'est le moment de vous offrir un Lynx. Actuellement, Atari France vous offre une seconde cartouche de jeux gratuite lors de l'achat d'une console Lynx** entre le 10 janvier et le 10 février 1991.

Allez vite chez votre revendeur chercher votre Lynx avec sa première cartouche de jeux gratuite.

Faites tamponner le bon ci-contre et adressez-le avec votre facture d'achat également tamponnée (uniquement l'original - qui vous sera retourné - pas de photocopie)

MENT DE VOUS OFFRIR UN LYNX



1490 F* TTC

+

GRATUIT
2 CARTOUCHES DE JEUX
(valeur 290 F chacune)

* Prix public généralement constaté.
** Le Lynx est livré en standard avec la cartouche de jeux **California Games**, un câble Comlynx et un adaptateur secteur.
Le Lynx est disponible dans les points de vente habituels: boutiques, hypermarchés, multispécialistes, grands magasins, etc.
Pour connaître le point de vente le plus proche: 3615 ATARI

à ATARI FRANCE, cartouche gratuite Lynx, 79 avenue Louis Roche, 92238 Gennevilliers Cedex. Vous recevrez par courrier une seconde cartouche de jeux choisie dans la liste ci-contre.

Au fait, si l'on vous traite d'égoïste, branchez votre Lynx sur celui du cousin et éclatez-vous ensemble! Les réunions de famille autour d'un Lynx, c'est bien mieux que la télé. Pour les familles nombreuses, le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx...

ATARI®
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.



Une cartouche de jeux Lynx offerte par Atari à l'occasion de l'achat d'une console Lynx entre le 10.01.91 et le 10.02.91.
Bon à envoyer avec l'original de votre facture.
La facture et le bon doivent être tamponnés par le point de vente.

Veuillez indiquer votre choix dans la case en face des titres ci-dessous (numérotez vos préférences de 1 à 3; les choix 2 ou 3 serviront en cas d'épuisement de la référence demandée en choix n°1).

- ☐ Blue Lightning
- ☐ Chips Challenge
- ☐ Electrocop
- ☐ Gates of Zendocon
- ☐ Gauntlet
- ☐ Klax
- ☐ Miss Pac Man
- ☐ Robo Squash
- ☐ Slime World
- ☐ Xenophobe
- ☐ Zarlor Mercenary

TAMPON REVENDEUR

UN ŒIL DE LYNX
4 nouveaux jeux d'action pure

En ce début d'année, le flot de nouveautés pour la console couleur portable d'Atari ne s'épuise pas. Au programme, de l'arcade pure et dure qui va mettre vos réflexes et votre œil de Lynx à dure épreuve.

RoadBlasters

Nous avions pu tester la pré-version le mois dernier. La version finale est aujourd'hui disponible chez tous les revendeurs.

Tel Mad Max, vous errez à bord de votre bolide armé dans un monde ravagé par un conflit atomique. *RoadBlasters* est un long rallye de cinquante étapes, dans lequel tous les coups sont permis. Votre voiture est équipée d'origine d'un laser mais son équipement peut être enrichi en attrapant au vol de nouvelles armes, larguées par un avion ravitailleur.



RoadBlaster

L'animation de la route est époustouflante, fLuide et hyper rapide. Les musiques, de bonne qualité, sont accompagnées d'une synthèse vocale qui fait ainsi pour la première fois son apparition sur un jeu Lynx. La qualité de la synthé est très inférieure aux digitalisations de *Klax*, mais renforce bien l'ambiance du jeu. Malheureusement, le jeu manque d'intérêt.

L'action est répétitive et la difficulté étrangement trop progressive. Il faut attendre la vingt-cinquième étape avant de voir véritablement l'action se corser. Heureusement on peut commencer au niveau 1,4 ou 11. Un fois atteint le niveau 14, *RoadBlasters* vous propose de continuer la course, de la poursuivre à partir du niveau 20, ou du niveau 25. Idem lorsque vous atteignez le niveau 29. Chaque étape se déroule avec une certaine quantité de carburant. Si vous usez tout votre carburant avant la fin vous perdez. L'ordinateur vous propose alors de reprendre là où vous avez échoué ou de tout recommencer. Vous avez ainsi droit à quatre pannes sèches.



RoadBlaster

A la quatrième, la partie est définitivement terminée.

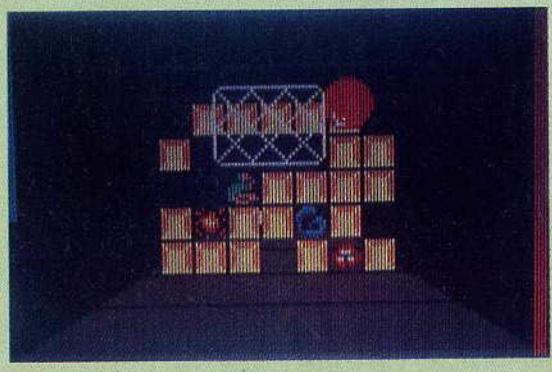
RoadBlasters n'est certainement pas le meilleur jeu Lynx, malgré une animation irréprochable. Inclure une option multijoueur aurait certainement accru l'intérêt du jeu, dommage! Il offre cependant l'avantage de pouvoir être joué par des enfants en bas âge.

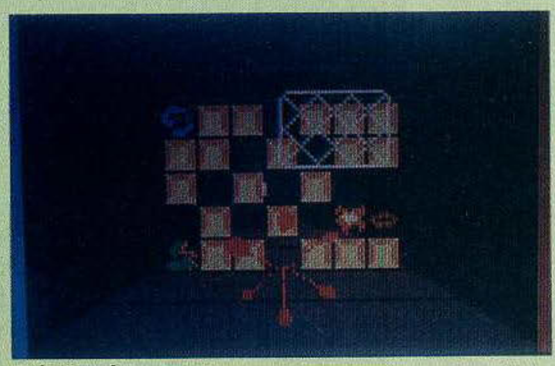
RoadBlasters est la seule course de voiture sur Lynx en attendant le très prometteur *Checquered Flag*.

RoadBlasters
Tengen/Atari Corp
Note Globale: 77%

Robo-Squash

Les programmeurs d'**Atari Corp** reviendraient-ils à leurs premières amours? *Robo-Squash* n'est en effet rien d'autre qu'une version évoluée du célébrissime *Pong* premier jeu vidéo de tous les temps! Sur l'écran deux raquettes se renvoient une balle. Avec le temps ce concept «révolutionnaire» s'est quelque peu enrichi. Le jeu se déroule désormais en 3D, le terrain étant en perspective. De plus, pour compliquer l'action, des briques disposées au centre du terrain viennent vous masquer le coup du joueur adverse. A chaque fois que la balle heurte une brique, cette dernière s'évapore sans influencer la trajectoire de


Robo–Squash



Robo-Squash

la balle. Certaines briques jouent un rôle particulier. Lorsque vous les toucher, vous récupérer alors le pouvoir qu'elles contiennent: agrandissement de la raquette, missiles (dont les explosions aveuglent l'adversaire), l'attrapeur (qui vous permet de coller la balle à la raquette pendant un instant), l'indicateur (qui vous affiche longtemps à l'avance l'endroit où va atterrir la balle renvoyée par votre adversaire).

Lorsque vous ratez la balle, celle-ci vient littéralement s'éclater sur l'écran, laissant une grosse tâche rouge qui perturbe terriblement votre vision de l'espace de jeu.

Lorsque toutes les briques ont été détruites, une araignée mécanique fait son apparition sur l'aire de jeu. Il vous faudra la dégommer pour emporter la manche.

Super Pong de l'an 2000 mâtiné d'*Arkanoïd*, *Robo-Squash* est un jeu prenant, bien réalisé. On peut y jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux (l'un contre l'autre) via ComLynx.

Xenophobe

RoboSquash
Atari Corp
Note Globale: 88%

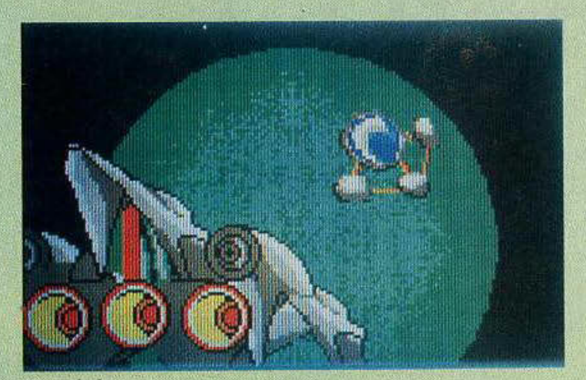
Xenophobe

Xenophobe est hostile aux étrangers, à tout ce qui vient de l'étranger. Mais comment ne pas l'être quand on découvre les infâmes créatures de l'espace qui ont envahi les planètes de la confédération terrienne? En réalité, *Xenophobe* signifie plutôt «mangeur de Xenos» puisque tel est le nom de cette créature extra-terrestre.

Le jeu comporte vingt-trois niveaux, vingt-trois stations spatiales et planètes à explorer et à vider de ses envahisseurs. Le but du jeu est en effet de détruire tous les aliens de la station durant un temps limité. Le scénario est simple, le jeu l'est nettement moins, tant vos ennemis sont nombreux et voraces.

Xenophobe peut se jouer seul mais aussi à plusieurs via ComLynx (jusqu'à 4 joueurs). C'est d'ailleurs dans ce mode qu'il est le plus intéressant. L'un des joueurs peut même interpréter le rôle du méchant: Snotterpillar, le chef des Xenos. Dans ce cas votre but est de faire échouer tous les plans d'attaque des autres joueurs.

Le jeu est comme toujours sur Lynx bien réalisé avec des animations Des scènes animées avant le jeu (ne manquez pas la présentation!) et durant le jeu avant chaque niveau viennent agrémenter le tout.



Xenophobe



Paperboy

Xenophobe est un jeu amusant qu'il vaut mieux déguster à plusieurs.

Xenophobe
Bally/Atari Corp
Note Globale: 85%

PaperBoy

Pauvre étudiant sans un sou, vous décidez un beau matin de trouver un job sympa, histoire de vous faire de l'argent de poche, et vous voici embauché au Daily Sun pour distribuer l'édition du matin. Vous enfourchez votre bicyclette et descendez les rues de la ville, lançant au vol dans les boîtes aux lettres le journal.

Mais attention la tâche n'est pas aisée. D'abord parce que le chemin est plein d'embûches: chats, chiens, enfants jouant sur les trottoirs, bouche d'incendies, etc. Ensuite, parce qu'il vous faudra viser avec précision les boîtes aux lettres. Si vous ratez votre coup, vous risquez fort de casser une vitre, et le Daily Sun de perdre son abonné. A la fin de chaque journée vous traversez une épreuve bonus dans laquelle vous devrez dégommer à l'aide des journaux des cibles fixes.

PaperBoy est à l'origine un jeu **Elite**. La version Lynx est une adaptation très fidèle de l'arcade. Le scrolling est parfait, la jouabilité excellente.

PaperBoy est un jeu étonnement prenant, dont la difficulté est progressive et bien dosée.

PaperBoy
Tengen/Atari Corp
Note Globale: 90%



Paperboy

Alexis Valey ■

M1 TANK PLATOON

252 tonnes de métal en mouvement!

Quatre fois 63 tonnes, telle est la masse de chacun des M1A1 que vous allez commander et faire virevolter allégrement sur le champ de bataille!

Disons-le tout net, c'est la meilleure simulation de char sur ST! Cette affirmation péremptoire a pour le moins le mérite d'être sans détours. Car *M1* est la plus réaliste, la plus riche et la plus performante.

Dans la boîte

Quand vous ouvrirez la lourde boîte contenant les deux disquettes de *M1 Tank Platoon*, le manuel de 200 pages en papier glacé attira aussitôt votre regard. Celui-ci sera dans la version définitive entièrement en français (il a été traduit par un spécialiste des wargames). Bourré à ras bord d'illustrations, de schémas, de renseignements sur les forces de l'OTAN et celles du Pacte de Varsovie, sur les armes employées, les techniques, les tactiques et les politiques en usage, il est à la fois un guide et une véritable documentation sur l'art de la «baston» mécanisée. Bien entendu, il détaille entièrement le fonctionnement du jeu à la fois dans son fonctionnement et dans sa phase de prise en main, et ce grâce à un tutorial très bien fait.

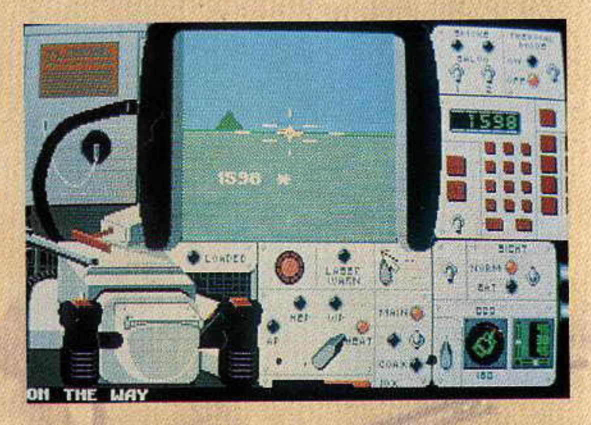
Dans la tourelle

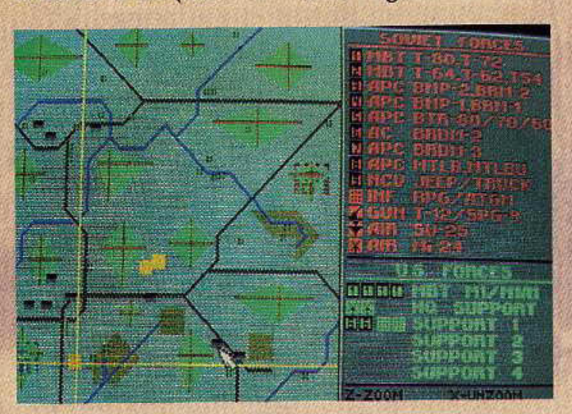
Vous ne dirigez pas un char mais une section entière (platoon) de 4 chars, chacun comportant quatre membres d'équipage. A tour de rôle vous pouvez passer dans la tourelle de commandement des quatre engins, avec la possibilité de donner un ordre à l'artillerie par radio. Cinq points de vue différents sont proposés dans le jeu.
Deux de la TC (Tourelle de commandement), un du tireur, un du conducteur et un de l'extérieur qui vous permet d'admirer vos quatre chars chevauchant de concert dans la campagne en 3D faces pleines. Ce qui frappe immédiatement, c'est le réalisme et les détails de cette 3D, ainsi que la tension qui s'installe dès lors qu'on pénètre dans une phase de jeu active.



Sur la carte

La sixième vue, la plus importante peut-être, nous est donnée par la carte stratégique sur laquelle on peut zoomer, et qui répertorie à la fois le relief et tous les éléments de jeu (collines, bois, rivière, etc., mais également maisons, chars ennemis, batteries, mortiers, QG, etc.). C'est sur cet écran qu'on pourra prendre des décisions globales du genre: envoyez deux chars sur la colline au nord-est et deux autres au nord- ouest; feux à volonté pour chacun. En fait, jouer à *M1 Tank Platoon* est un véritable plaisir qui provient, entre autres, de cette bascule incessante entre différents postes et la carte stratégique, bascule qui nous fait jouer à la fois le rôle du commandant en chef, décidant les mouvements des troupes, et le rôle du tireur envoyant son plein de bastos sur l'ennemi!
Inutile d'ajouter que les missions sont variées et paramétrables, de nuit comme de jour, que le mode entraînement est extrêmement bien fait pour apprendre les manœuvres, que le mode campagne vous embarque dans des missions en cascade où le déroulement des différentes phases dépendra du résultat acquis auparavant.
Si *Sherman M4* de Loriciel était une réussite du point de vue graphismes et ergonomie, il pêchait quelque peu par le réalisme des situations. *M1 Tank Platoon*, lui, n'a aucune de ces restrictions. Complexe, jouable, associant stratégie et action, c'est une superbe réussite.
Léopold Braunstein





M1 Tank Platoonk
Edité par Microprose
Note globale: 94%
Prix: non fixé

Listing de l'article MANDELBROT 3D en page XX

```
;CREATION D'UN ENSEMBLE DE MANDELBROT 3D
;Realisation Alain LIORET (1990)
;*************************************
new
gosub param
gosub calc1
gosub calc2
gosub calc3
gosub calc4
gosub calc5
gosub calc6
gosub calc7
gosub calc8
gosub calc9
gosub calc10
gosub calc11
gosub calc12
gosub calc13
gosub calc14
gosub calc15
gosub calc16
gosub mand
end
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 1
;****************************************
@calc1
gosub init
for col=0 to xecran/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=0 to yecran/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet1
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 2
;****************************************
@calc2
gosub init
for col=xecran/4 to xecran/2 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=0 to yecran/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet2
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 3
;****************************************
@calc3
gosub init
for col=xecran/2 to xecran*3/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=0 to yecran/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet3
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 4
;****************************************
@calc4
gosub init
for col=xecran*3/4 to xecran step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=0 to yecran/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet4
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 5
;****************************************
@calc5
gosub init
for col=0 to xecran/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/4 to yecran/2 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet5
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 6
;****************************************
@calc6
gosub init
for col=xecran/4 to xecran/2 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/4 to yecran/2 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet6
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 7
;****************************************
@calc7
gosub init
for col=xecran/2 to xecran*3/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/4 to yecran/2 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet7
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 8
;****************************************
@calc8
gosub init
for col=xecran*3/4 to xecran step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/4 to yecran/2 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet8
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 9
;****************************************
@calc9
gosub init
for col=0 to xecran/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/2 to yecran*3/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet9
return
```

```
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 10
;****************************************
@calc10
gosub init
for col=xecran/4 to xecran/2 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/2 to yecran*3/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet10
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 11
;****************************************
@calc11
gosub init
for col=xecran/2 to xecran*3/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/2 to yecran*3/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet11
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 12
@calc12
gosub init
for col=xecran*3/4 to xecran step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran/2 to yecran*3/4 step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet12
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 13
@calc13
gosub init
for col=0 to xecran/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran*3/4 to yecran step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet13
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 14
@calc14
gosub init
for col=xecran/4 to xecran/2 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran*3/4 to yecran step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet14
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 15
@calc15
gosub init
for col=xecran/2 to xecran*3/4 step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran*3/4 to yecran step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet15
return
;****************************************
;CALCUL DE LA Partie 16
@calc16
gosub init
for col=xecran*3/4 to xecran step incol
  p0=xmin+col*incx
  for lig=yecran*3/4 to yecran step inclig
  gosub boucle
  next lig
next col
gosub faces
gosub objet16
return
;****************************************
;BOUCLE D'ITERATION Z--->ZZ + C
@iter
  aux=x
  x=x*x-y*y+p0
  y=2*y*aux+q0
  module=x*x+y*y
  compt=compt+1
return
;****************************************
;CALCUL DE LA COULEUR D'UNE FACE
@couleur
  colo(som)=5
  if compt>=maxiter/3 then colo(som)=10
  if compt>=maxiter*2/3 then colo(som)=14
  if compt=maxiter then colo(som)=15
return
;****************************************
;CREATION D'UN SOMMET
@sommets
  addvertex som,col,lig,haut
  som=som+1
return
;****************************************
;CREATION DE FACES (4 PAR 4)
@faces
  for x=0 to delta-1
    for y=0 to delta-1
      base=x*(delta+1)+y
      addface
face,base+1,base+delta+2,base+delta+1,1,1,0,colo(base)
      addface face+1,base,base+delta+1,base+1,1,0,1,colo(base)
      addface
face+2,base+1,base+delta+1,base+delta+2,0,1,1,colo(base)
     addface face+3,base,base+1,base+delta+1,1,0,1,colo(base)
      face=face+4
    next y
  next x
return
;********************************
;CREATION DE LA Partie 1
@objet1
  upload mandel1,som,face
  bell
return
;********************************
;CREATION DE LA Partie 2
@objet2
  upload mandel2,som,face
  bell
return
;********************************
;CREATION DE LA Partie 3
@objet3
  upload mandel3,som,face
  bell
return
```

```
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 4
@objet4
  upload mandel4,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 5
@objet5
  upload mandel5,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 6
@objet6
  upload mandel6,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 7
@objet7
  upload mandel7,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 8
@objet8
  upload mandel8,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 9
@objet9
  upload mandel9,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 10
@objet10
  upload mandel10,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 11
@objet11
  upload mandel11,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 12
@objet12
  upload mandel12,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 13
@objet13
  upload mandel13,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 14
@objet14
  upload mandel14,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 15
@objet15
  upload mandel15,som,face
  bell
return
;**********************************
;CREATION DE LA Partie 16
@objet16
  upload mandel16,som,face
  bell
return
;**********************************
;INITIALISATION DES PARAM OBJETS
@init
som=0
face=0
incx=(xmax-xmin)/xecran
incy=(ymax-ymin)/yecran
delta=nbp/4
return
;**********************************
;ENTREE DES PARAMETRES
@param
@exmin
input "xmin:(-2..2)",xmin
if xmin<-2 | xmin>2 then bell:goto exmin
@exmax
input "xmax:(-2..2)",xmax
if xmax<-2 | xmax>2 then bell:goto exmax
@eymin
input "ymin:(-2..2)",ymin
if ymin<-2 | ymin>2 then bell:goto eymin
@eymax
input "ymax:(-2..2)",ymax
if ymax<-2 | ymax>2 then bell:goto eymax
@eiter
input "max iter:(1..50)",maxiter
if maxiter<1 | maxiter>50 then bell:goto eiter
@efactor
input "facteur 3d:(10..100)",factor
if factor<10 | factor>100 then bell:goto efactor
@enbp
input "nb de points:(mult de 4)",nbp
if nbp%4<>0 then bell:goto enbp
xecran=nbp*52
yecran=nbp*32
incol=52
inclig=32
dim colo(1000)
return
;**********************************
;BOUCLE PRINCIPALE
@boucle
   q0=ymin+lig*incy
   x=0
   y=0
   compt=0
   module=0
   @test
   gosub iter
   if compt<maxiter & module<4 then goto test
   haut=compt*factor
   gosub couleur
   gosub sommets
return
;**********************************
;AFFICHAGE DE L'ENSEMBLE
@mand
  allgrp
  center group
return
```

Le listing est en téléchargement sur le 3615 ATARI

STOS
Univers sinusoïdals

Amis stosseurs, nous vous invitons à investir l'univers des mathématiques trigonométriques. En effet, cette treizième édition de notre exploration du STOS vous fera découvrir les étonnants secrets graphiques des sinusoïdes.

Si le concours STOS appartient désormais au passé, il n'en va pas de même pour les nombreux logiciels que nous avons reçus. Certains vont être commercialisés, d'autres seront prochainement disponibles en téléchargement sur le **3615 ATARI**. Quant au gagnant, *Cortex* de Monsieur Bioletto, il va connaître un petit «lifting» avant sa commercialisation par **Ubi Soft** courant 1991. *Cortex* est un jeu de stratégie/action dans lequel vous devez assembler des pièces afin de reconstituer une figure donnée. Si les graphismes sont simples, l'animation et la jouabilité sont excellentes. Les sons digitalisés viennent parfaire la réalisation. Bref, *Cortex* mérite son titre, même si la lutte a été dure. En effet, le programme arrivé second est *Valynum* un jeu d'arcade/aventure en 3D, avec des sprites presque aussi haut que l'écran et des graphismes somptueux. Dans tous les cas, félicitations à tous ceux qui ont participé à ce concours, et nous leur souhaitons d'avoir plus de chance la prochaine fois.

Le STOS et les STE

Vous le savez sans doute, le STOS basic est incompatible avec les nouvelles ROMs 1.62 des STE. Après de longues semaines d'attente, **Atari Magazine** vous propose enfin en téléchargement sur le **3615 ATARI** deux programmes qui permettent de transformer tous STOS version 2.4 ou 2.5 en une version 2.6 améliorée et compatible avec tous les STF et STE. Le premier programme transforme l'interpréteur (`STOS162.PRG`), le second le compilateur (`COMPI162.PRG`).
Si vous possédez le STOS mais pas de minitel, c'est le moment où jamais de vous en procurer un! De nos jours, c'est un outil dont on ne peut plus se passer.

Debugging

Vous êtes nombreux à nous demander si le STOS possède (comme la plupart des basic) un équivalent aux fonctions `TRON` et `TROFF`. Ces instructions permettent de faciliter la recherche des bugs dans un programme. Le STOS dispose en réalité d'une instruction bien plus puissante: `FOLLOW`.
En tapant simplement `FOLLOW`, le STOS va, lors de l'exécution d'un programme, afficher en haut à gauche le numéro de la ligne en cours d'exécution. Une fois exécuté, il marquera une pause, en attendant que vous pressiez une touche de manière à pouvoir poursuivre. Vous pouvez limiter ce suivi de l'exécution à quelques lignes seulement: `FOLLOW 50-60` active le debuggage uniquement sur les lignes comprises entre 50 et 60.
Cette instruction vous permet également de suivre l'évolution de variables.
tapez le programme suivant:

```
10 FOR I=0 TO 1000
20 X=RND*360
30 Y=RND*200
40 PLOT X,Y
50 NEXT I
```

Maintenant entrez la commande: `FOLLOW X,Y` puis faites `RUN`.
En haut de l'écran s'affiche le numéro de ligne en cours d'exécution ainsi que les valeurs de X et de Y.
L'instruction `FOLLOW OFF` permet d'arrêter le mode debuggage.

48 Couleurs

A la suite de plusieurs remarques d'utilisateurs, nous vous invitons à compléter le programme de génération de la routine multitâche parue dans **Atari Magazine** n°18 en y ajoutant les lignes suivantes:

```
1010 FOR I=0 TO 413 : READ A
7050 DATA $0,$C,$6,$A,$74,$82,$0,$20
7051 DATA 12,6,10,116,130,0
```

Des sinus colorés

Les instructions trigonométriques permettent de générer des images et autres effets vidéo spectaculaires si on les mixe avec un subtil effet coloré. Le premier programme crée ainsi une rosace animée.
Le second programme crée des spirales. Essayez de modifier la valeur du pas (step) en ligne 150. Utilisez par exemple la valeur «0.01». Ensuite, modifiez la valeur ajoutée à `J#` ou `K#` en ligne 170 et admirez les résultats! En laissant `K#` stable à une valeur de 50 par exemple vous obtiendrez un cylindre.

Le troisième programme est beaucoup plus complexe. C'est un programme d'affichage des loxodromies. Les loxodromies d'une sphère sont des courbes qui font un angle constant avec les méridiens. Ce soft est librement inspiré d'un ouvrage remarquable paru aux éditions **Editests** et que nous vous recommandons particulièrement: «Graphisme 3D en Turbo-Pascal» de Gérald Grandpierre et Richard Cotté. Cet ouvrage constitue une mine intarissable de programmes d'affichages d'objets mathématiques. (Evidemment ces programmes étant à l'origine écrits en Turbo Pascal, il necessite des adaptations pour fonctionner sous STOS.)

Vous pouvez obtenir d'autres effets spectaculaires en ne changeant que quelques paramètres.

Essayez:

«ANL#=75*PI/180» en ligne 150, «TZ#=10*PI/180:N#=10» en ligne 160.

ou encore «ANG#=50*PI/180:ANL#=60*PI/180» ET «TZ#=15*PI/180:N=5».

Vous pouvez simplement éliminer les phases cachées en remplaçant la ligne 1090 par celle donnée ci-dessous:

```
1090 if XR#>0 then draw X0,Y0 to X1,Y1
```

Pour conclure cette rubrique, il est encore temps de vous souhaiter une bonne année 1991, en espérant que cette dernière nous apportera la version «STOS PLUS» tant attendue par les milliers de fans de ce langage.

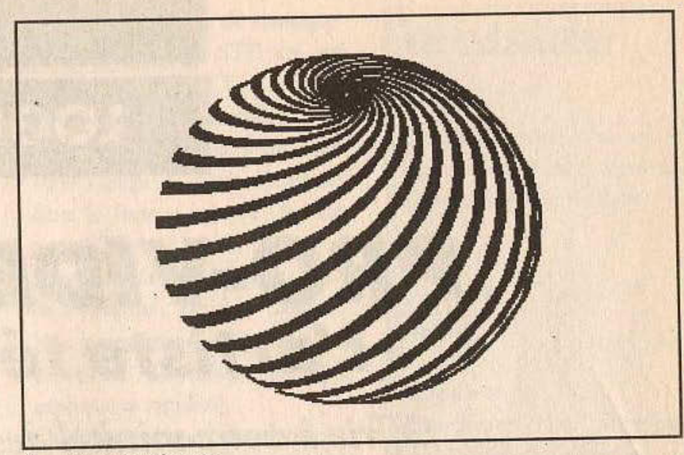
Enfin, nous vous rappelons que pour toutes questions sur le STOS, nous vous attendons en Forum STOS sur le **3615 ATARI**.

Listing n°1

```
5 rem ** Copyright Atari Magazine 1991 **
10 flash off : hide on : curs off
20 mode 0 : key off : clw
30 palette 0,$777,1,2,3,4,5,6,7,7,6,5,4,3,2,1
40 shift 2,2 : C=0
50 for I#=-10*pi to 10*pi step 0.1
60 : for J=1 to 100 step 2
70 : : plot 160+cos(I#)*J,100+sin(I#)*J
80 : : C=(C+1) mod 14+2 : ink C
90 : next J
100 next I#
```

Listing n°2

```
099 rem ** Copyright Atari Magazine 1991 **
100 on error goto 190
110 flash off : curs off : hide on
120 mode 0 : key off : clw
130 palette 0,1,2,3,4,5,6,7,7,6,5,4,3,2,1,0
140 shift 1,1 : C=0 : J#=0 : K#=1
150 for I#=-35*pi to 35*pi step 0.05
160 : plot 50+J#+cos(I#)*50,100+sin(I#)*K#
170 : C=(C+1)mod 15+1 :ink C : J#=J#+0.05 : K#=K#+0.02
180 next I#
190 wait key
200 end
```



Exemple de loxodromies

Listing n°3

```
100 rem ****************************************
101 rem *        Programme de Loxodromies       *
102 rem ****************************************
110 curs off : flash off : hide on
120 mode 0 : key off : clw
130 palette 0,1,2,3,4,5,6,7,7,6,5,4,3,2,1,0
140 XC=160 : YC=100 : R=98
150 ANG#=40*pi/180 : CO#=cos(ANG#) : SI#=sin(ANG#)
155 ANL#=50*pi/180
160 T1#=10*pi/180 : TZ#=0*pi/180 : N#=20
170 M#=cos(ANL#)/sin(ANL#)
180 for I#=0 to N#-1
190 T0#=T1#+2*pi*I#/N#
210 repeat
215 inc C : C=C mod 16 : ink C
220 gosub 1000
230 T0#=T0#+0.01
240 until T0#>T1#+2*pi*I#/N#+TZ#
250 next I#
260 for J=20 to 1 step-1
270 : shift J,1
280 : for L=0 to 20 : wait vbl : next L
290 next J
300 wait key : end
1000 X0=XC : Y0=YC+R*CO#
1010 XR#=R*CO#
1020 T#=T0#-2*ln(10)/M#
1030 while T#<=T0#+2*ln(10)/M#
1040 : CL#=cos(T#) : SL#=sin(T#) : EX#=exp(M#*(T#-T0#))
1050 : CH#=(EX#+1/EX#)/2
1055 : SH#=(EX#-1/EX#)/2 : TH#=SH#/CH#
1060 : X#=R*CL#/CH# : Y#=R*SL#/CH# : Z#=R*TH#
1070 : XR#=Z#*SI#+X#*CO# : ZR#=Z#*CO#-X#*SI#
1080 : X1=(XC+Y#*1.1) : Y1=(YC-ZR#)
1090 : if XR#<0 then plot X1,Y1 else draw X0,Y0 to X1,Y1
1100 : X0=X1 : Y0=Y1
1110 : T#=T#+0.2
1120 wend
1130 return
```

PRO-VIDEOTEASER
L'artiste télématique

Offrir à votre minitel des images haute résolution est aujourd'hui possible. Grâce à Pro-Videoteaser vous devriendrez des rois du vidéotex.

La fonction principale de *Pro-Videoteaser* est la création d'images graphiques au format vidéotex (minitel) à partir d'images provenant de votre STE. Il est composé de 4 parties:
- numérisation de l'image STE en image vidéotex,
- fonctions graphiques,
- traitement de l'image vidéotex,
- dynamisation de l'image au format vidéotex.

Pro-Videoteaser fonctionne dans les trois résolutions du STE (basse, moyenne et haute) et il n'est pas utile d'avoir un minitel pour l'utiliser. En effet, le programme émule parfaitement l'écran d'un minitel, exceptée la fonction clignotement.

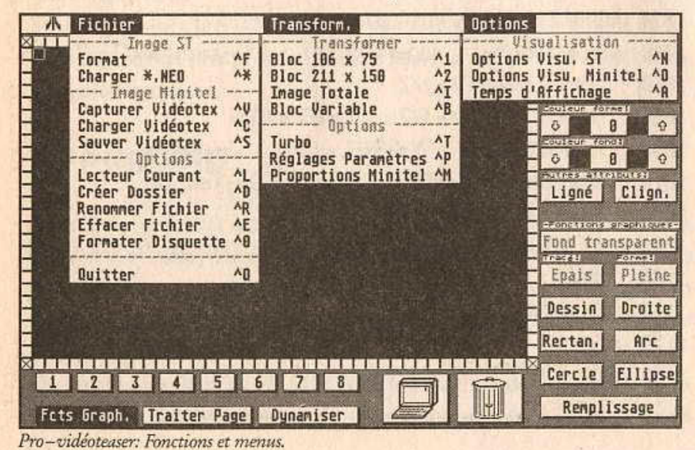
La numérisation

La numérisation est accessible à tout moment depuis n'importe laquelle des trois autres parties de *Pro-Videoteaser.*

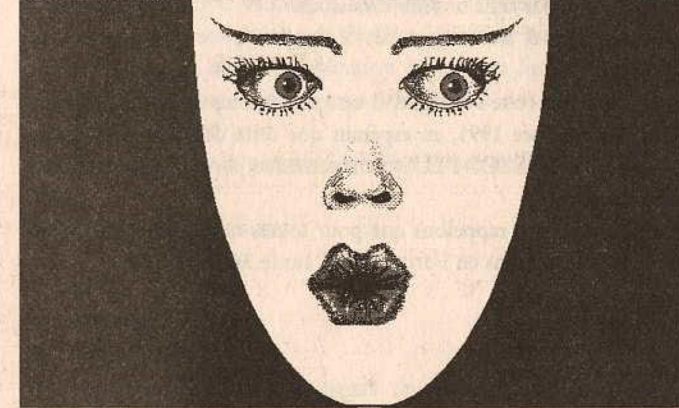
La digitalisation est le cœur du programme. Elle permet donc de transformer une image STE aux formats NEO, ART, RGH, DOO, PIC, SC?, TN?, PI?, PC? en image minitel. Si vous travaillez en haute résolution, vous pouvez charger un écran couleur et inversement si vous travaillez en monochrome.

Vous avez le choix entre convertir tout l'ecran, un bloc de 80*75, un autre de 160*150 ou enfin un bloc variable.

La transformation se fait rapidement (temps variant entre 2 secondes pour la basse résolution et 5 secondes pour la haute). Vous pouvez changer tous les critères de digitalisation comme les choix sur les intensités, les filtres. Vous avez la possibilité de sauvegarder ces critères afin de les réutiliser sur d'autres digitalisations.



Pro–vidéoteaser: Fonctions et menus.


L'image haute résolution du STE.

Une fois votre image minitel créée (le résultat est vraiment formidable), il vous faudra parfois la modifier. Aussi *Pro-Videoteaser* inclut-il des fonctions graphiques.

Les fonctions graphiques

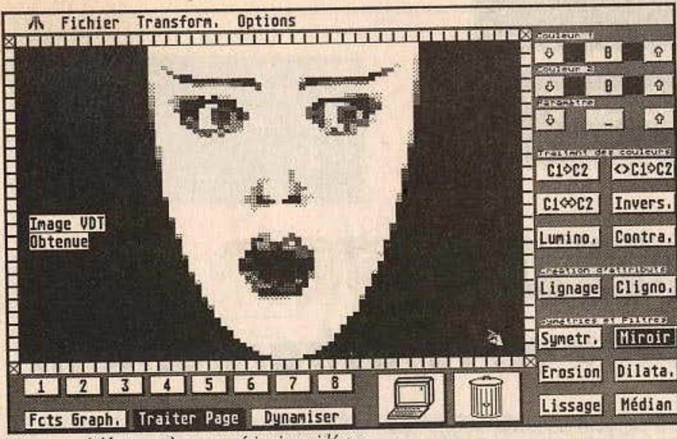
Les fonctions graphiques permettent de retoucher l'image VDT créée. Vous avez tout d'abord la possibilité de travailler pixel par pixel dans des matrices de 2*3: modification de la couleur d'encre, de fond ou même les attributs tel 'clignoter'.

Ne sont pas oubliées les options de dessin: tracé à main levé, droite, rectangle, arc, cercle, ellipse et remplissage. Vous possédez des outils graphiques très performants qui permettent bien sûr de créer directement votre écran minitel. La touche UNDO donne la possibilité de revenir en arrière en cas d'erreur.

Il faut aussi souligner l'utilisation de blocs pour travailler uniquement sur des portions d'écran ou sur des logos. Vous pouvez mémoriser des parties de votre image (mémoires limitées à 8), les déplacer, les copier et même les sauver sur disque. Cette fonction de bloc est disponible à tout moment dans le programme.

Les traitements de l'image

Vous pouvez traiter les couleurs (remplacement, inversion de couleurs, luminosité et contraste), les attributs (lignage et clignotement) et enfin effectuer les transformations (symétries, miroirs, érosion, dilatation, lissage et filtrage).



L'image précédente après sa numérisation vidéotex

Elles sont plus ou moins utiles selon l'image à traiter. Bien souvent la digitalisation est tellement bien réalisée qu'il n'est pas nécessaire de retoucher l'image.

La dynamisation

C'est maintenant que vous allez donner vie à votre œuvre. Cette fonction permet de définir l'ordre d'apparition des matrices 2*3 lors de l'affichage de votre page VDT.

L'utilisation est vraiment très simple et puissante, il suffit de sélectionner les cases à afficher à l'aide soit de la souris soit du clavier (flèches). L'ordre dans lequel vous validerez les matrices sera l'ordre d'affichage de votre image.

Vous avez bien sûr la possibilité de sauver votre dynamisation indépendamment de l'image traitée. Plusieurs exemples vous sont proposés comme l'affichage en diagonale ou en escargot. Il est aussi possible de récupérer l'animation d'une page non créee par *Pro-Videoteaser*.

Divers

Pro-Videoteaser tourne sur toutes les résolutions (affiche la page minitel en couleur dans la basse) et toute la gamme **Atari** (du 520 STF/STE au Méga ST4), avec ou sans minitel. Il offre aussi des fonctions comme le choix du lecteur courant, créer un dossier, renommer un fichier, effacer un fichier ou même formater une disquette.

Il est livré sur disquette simple face avec des fichiers d'exemple (écrans STE, pages minitel, animations) ainsi qu'un utilitaire du domaine public du nom de *Reaper* qui permet de sauvegarder un écran du STE en appuyant sur le RESET.

Vous pouvez l'installer sur disque dur mais la protection vous oblige à avoir l'original dans le lecteur interne (A:) de votre STE.

Bravo à l'auteur, Pierre Sauc court-Harmel, pour ce merveill leux programme réalisé entièrem ment en assembleur (ce qui explique sa rapidité).

Quelques critiques quand même, au sujet de la protection tout d'ab bord, l'installation sur disque dur est très simple (copie des fic chiers) mais hélas, il faut éteindre votre ST et disque dur, glisser l'original en A et prier que cela marche. La solution la



Pro–vidéoteaser: Effets de blocs.

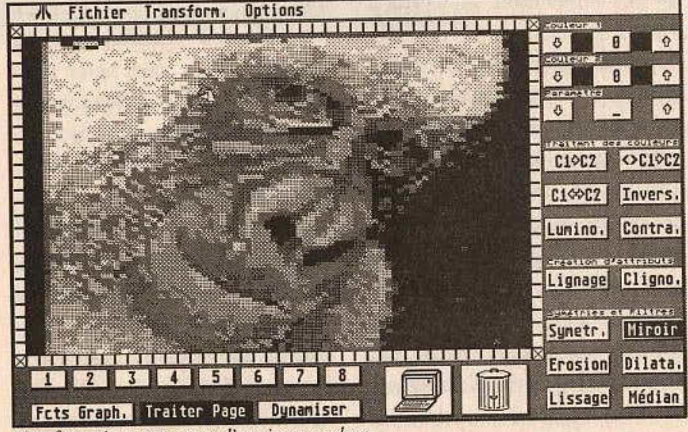
meilleure est bien sûr de lancer *ProVideoteaser* depuis A et chang ger de chemin (option prévue dans le programme).

Le manuel est assez bien fait mais il ne possède pas un résumé des principales fonctions du programme. Il faut vraiment tout lire afin de pouvoir utiliser *Pro-Videoteaser* à 100% de ses capacités.

Mais une fois en main c'est vraim ment l'outil idéal pour créer des logos ou animations graphiques sur minitel.

Il est regrettable que l'on ne puisse utiliser les caractères texte du minitel afin d'habiller l'imag ge. C'est peut-être la grande lacune de ce logiciel.

William Saint-Cricq



Transformation par tramage d'une image couleur

PRO-VIDEOTEASER
Edité par **France-Teaser**
Prix: 990 F.

GLOSSAIRE:

Attribut:
Caractéristiques d'un pavé vidéotex du minitel: couleur, lignage, clignotement, etc.

Bloc:
Partie d'une image ST ou minitel.

Capturer:
Enregistrer les informations (pages) provenant du minitel.

Dynamique:
Affichage dans un ordre quelconque des pavés vidéotex.

Filtre:
Application d'un algorithme destiné à modifier l'image de manière uniforme.

Pavé:
Unité d'affichage graphique du minitel composé par une matrice de 2*3 pixels.

Pixel:
Unité élémentaire d'une image caractérisée par sa couleur.

Vidéotex ou VDT:
Norme d'affichage du minitel.

Lettre ouverte à tous:

Sysop vous désirez que l'on parle de votre serveur ? Alors écrivez à la rédaction en décrivant votre RTC (matériels, soft, contenu, etc.) par courrier ou mieux sur disquette avec des pages minitel. Après sélection, les meilleures pages seront récompensées par des softs télématiques.

3615 ATARI

Des dizaines de nouveautés en téléchargement

Prenez plein de bonnes résolutions pour la nouvelle année et téléchargez plein de nouveautés.

Quoi de neuf, docteur?

Grâce au duo: minitel et kit de téléchargement (95 F), procurez-vous facilement et à un prix raisonnable les logiciels qui vous aiderons à conquérir le monde informatique et ses secrets. Le kit spécialement prévu pour le serveur *3615 ATARI* (bon de commande dans le journal) contient le câble pour relier votre minitel au ST, une disquette d'utilitaires et le jeu multi-utilisateur *Navytel*.

Comment exploiter le catalogue?

La taille (en octets) est celle de tous les fichiers nécessaires à l'application ou celle du fichier compacté qui contient le nécessaire. Un ¤ derrière le nom indique un dossier comportant plusieurs fichiers (la taille donnée est alors égale au contenu total du dossier).

Les fichiers du catalogue sont classés par catégories de logiciel (jeux, utilitaires, graphisme, etc.).

Pour arriver au fichier désiré, tapez simplement le nom ou les premières lettres du nom choisi dans le catalogue, au niveau de départ de l'option téléchargement (menu suivant la page «Téléchargez!»).

Le catalogue complet des logiciels (en ASCII, pour le consulter ou l'imprimer, même sans traitement de texte) est téléchargeable sous le nom: `CATA_00X.ASC` (X étant le numéro de version).

Avant de vous lancer, lisez attentivement la documentation présente sur la disquette du kit (fichier `LISEZ.MOI`) ou téléchargez cette notice (dossier `DOCOUTIL` du téléchargement), si vous ne disposez que de *Transity*, *ZZcom* ou *Emulcom 3*.

TOP 10

Des logiciels les plus fréquemment téléchargés.

1 STDCAT.ARC, le catalogueur
2 TETRIS.ARC, le célèbre jeu
3 SPEEK2.PRH, faites parler le STE
4 GESTBANK.ARC, la gestion familiale
5 CLAVIER.PRH, tous les accents
6 ENVAHISS.ARC, le space invaders
7 COMPUTER.ARC
8 MONOEMUL.ARC, 640x400 en couleur
9 MONOPOLY.ARC, un monopoly
10 LISTINGS.TOS, listings Atari Mag

Entreront-ils le mois prochain dans le TOP?
ANIST, le logiciel d'animation.
ZX81, l'émulateur Sinclair ZX!

L'art de la compression

Pour réduire le temps de téléchargement et rendre possible le transfert de très gros programmes, les logiciels disponibles sur le *3615 ATARI* sont souvent compressés (on réduit la taille du programme en conservant intégralement l'information, avec un utilitaire spécial). Ils nécessitent donc une place libre suffisante sur disquette (ou RAM disque) pour être décompressés sans problème. En moyenne, la réduction de taille avoisine un facteur deux ou trois, mais la compression peut être beaucoup plus forte (parfois un facteur dix!).

Le plus sûr est donc d'utiliser une disquette formatée vide pour décompacter un par un les gros fichiers. Même remarque pour la mémoire de l'ordinateur.

Si vous employez un RAM disque, des accessoires ou des programmes résidents au moment ou vous décompressez, l'utilitaire de décompactage peut refuser de fonctionner correctement. Aussi, quand vous disposez de peu de mémoire (520STF/STE) ou que le fichier à traiter est gros, ne chargez pas en mémoire ce type d'utilitaires.

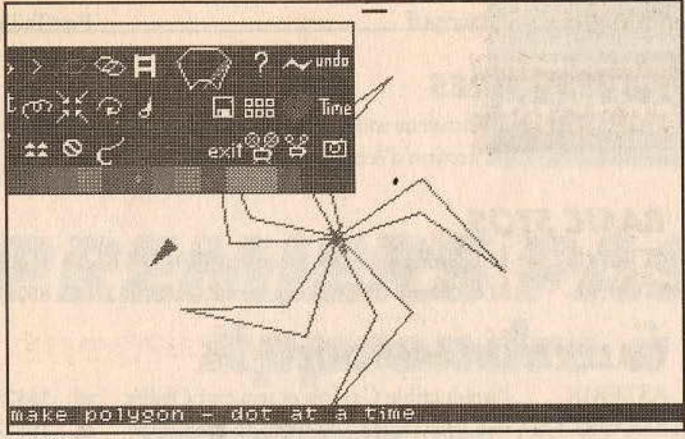
Si vous renommez un fichier lors du téléchargement ou par la fonction du bureau GEM, conservez l'extension (3 caractères derrière le point) du fichier d'origine. Le nom du fichier importe peu mais certains décompacteurs se basent sur l'extension pour reconnaître les fichiers compressés (ARCX par exemple).

4 essais de logiciels du téléchargement

Il n'est jamais inutile de revenir sur les programmes déjà disponibles sur le serveur. Profitons-en pour donner quelques compléments d'informations sur des logiciels pas toujours simples à aborder ou qui ne disposent pas d'une documentation à la hauteur de leurs possibilités. Si vous avez des problèmes d'utilisation, n'hésitez pas à nous suggérer (par lettre ou par le *3615 ATARI*) sur quels logiciels, pour que nous puissions en détailler fonctionnement et utilisation.

ANIST

Sans contestation possible, *ANIST* est le plus puissant des programmes d'animation graphique du domaine public. A l'origine, il s'agissait du logiciel commercial *Aegis Animator*, que son auteur à décidé de mett-

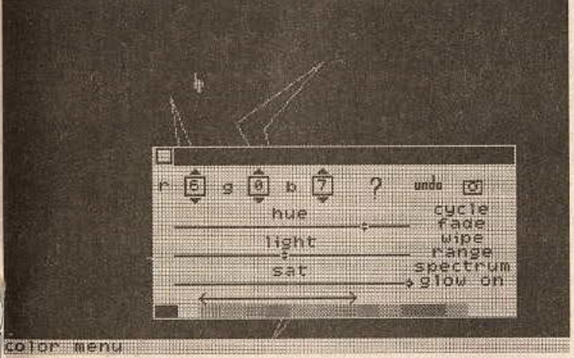


ANIST

re dans le domaine public pour le plus grand profit de tous les amateurs. Ce programme ne fonctionne qu'en couleur et est compatible STE.

Il permet plusieurs sortes d'animation:

- l'animation classique par «cells» ou cellules qui utilise le principe du dessin animé (ont superpose à une vitesse définissable, plusieurs images d'un même objet dessiné dans des positions légèrement différentes pour donner l'illusion du mouvement),
- le déplacement dans une direction quelconque et à une vitesse définie, d'objets ou ensembles



ANIST

d'objets graphiques,

- la méthode métamorphique (à partir du dessin de la forme de départ et de la forme d'arrivée, l'ordinateur crée automatiquement les séquences intermédiaires).

Ces trois techniques d'animation sont mixables à volonté, rendant réalisable avec un peu de patience, n'importe quel type d'animation (y compris de véritables mini-dessins animés). Le programme est capable de charger des images au format *Degas* ou *Neochrome* pour les intégrer à ses animations, ce qui est très utile, car il ne comporte pas à proprement parler de programme de dessin intégré. *ANIST* est un produit puissant et très complet avec documentation en anglais.

MONOV51

Quand on ne dispose que d'un moniteur couleur, on regrette souvent de ne pouvoir employer les logiciels qui ne fonctionnent qu'en haute résolution.

MONOV51 (nom du dossier) peut, dans de nombreux cas vous permettre d'utiliser ces programmes sur un moniteur ou un téléviseur couleur.

Evidemment, comme il s'agit d'émulation, il ne faut pas s'attendre à avoir la qualité d'image d'un SM 124. La police de caractère «pseudo-haute» résolution utilisée s'avère un peu difficile à lire, mais le résultat est là, et bien souvent il est largement suffisant. Ce logiciel est compatible STE et nécessite de préférence un Moctet de mémoire. Attention, pour un bon fonctionnement, il doit être copié dans un dossier AUTO. Vous devez alors démarrer l'ordinateur sur cette disquette.

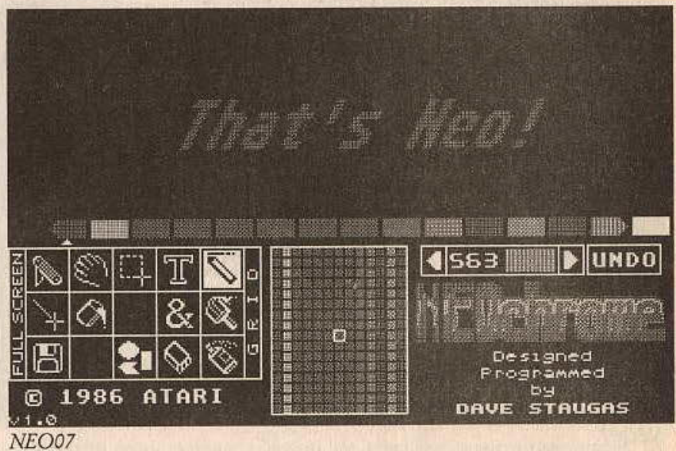
BIGCOLSP

Quand on ne dispose que d'un moniteur monochrome, on regrette souvent de ne pouvoir employer les logiciels qui ne fonctionnent qu'en couleur Hé bien, *BIGCOLSP* peut dans de nombreux cas vous permettre d'utiliser ces programmes sur un moniteur monochrome haute résolution. L'usage de ce programme consomme pas mal de mémoire (dans les 200 Ko) et une machine avec un Moctet de mémoire minimum est recommandée. Le prix à payer pour émuler l'écran couleur en monochrome se présente par l'utilisation de trames (pas toujours faciles à distinguer les unes des autres) pour représenter les couleurs et par un ralentissement des programmes couleur puisque l'ordinateur non content d'exécuter le logiciel doit simultanément faire fonctionner l'émulateur. Notez que le jeu *NAVYTEL* est utilisable en monochrome grâce à *BIGCOLSP* et que la grande majorité des logiciels commerciaux protégés ne fonctionnent pas car cet émulateur doit être lancé avant tout autre programme (il doit être le premier dans un dossier AUTO) hors 80% des jeux vendus se lancent en autoboot sans utiliser de dossier AUTO. Ce logiciel est compatible STE et dispose d'une notice en français.

NEO07

Si vous aimez le dessin, mais n'avez pas encore eu l'occasion de gribouiller sur moniteur, adoptez *NEO07*, il vous le rendra bien. Bien qu'il ait un âge vénérable, *Neochrome* à pendant longtemps été employé par les professionnels pour créer les graphismes de jeux et reste un excellent programme d'initiation au dessin assisté par ordinateur (DAO). Il comporte toutes les fonctions nécessaires: tracé de cercles, ellipses, rectangles, pinceaux, brosses, etc. et même quelques fonctions avancées très pratiques: manipulations de blocs de forme irrégulière grâce au «lasso», loupe permanente (ou fonctionnent tous les outils), cyclage des couleurs, etc. Ce logiciel est un des rares à utiliser les deux boutons de la souris. Comme la notice d'utilisation est un peu succincte, nous allons revenir sur l'utilisation des fonctions les moins évidentes de ce programme:

- Pour charger une image (format .NEO), cliquez sur l'icône en forme de disquette du menu, mais ATTENTION, avec le bouton droit de la souris. Le bouton gauche donne accès, lui au menu de sauvegarde image et à l'option «Quit» du programme.
- Pour travailler sur tout l'écran (le menu outils cache la moitié basse de l'image), soit on utilise la «petite main» (icône: «grabber») pour tirer l'image vers le haut comme un store, soit on



NEO07

passe en plein écran en cliquant sur l'option «full screen» complètement à gauche du menu outils. Le menu outils est rappelé simplement par la touche «Esc» du clavier.

- La palette de couleurs: la palette est représentée par les seize rectangles de couleur alignés horizontalement. Cliquez l'une de ces seize boîtes et toute opération ultérieure utilisera la couleur contenue.

Pour changer une teinte de la palette. Deux méthodes sont possibles:

- Sélection directe dans les 512 couleurs (la loupe affiche 512 teintes quand le curseur est sur le menu outils, utilisez le bouton droit souris pour agripper et déplacer le contenu de la loupe). Double-cliquez dans la loupe sur la couleur désirée le rectangle sélectionnée (palette 16 couleurs) prend alors la même teinte.

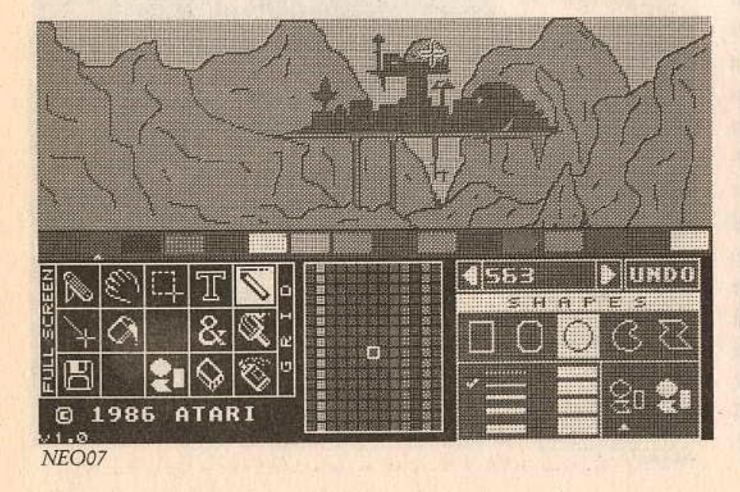
- Modification de valeur des couleurs primaires: Double-cliquez sur le rectangle de la palette 16 couleurs à modifier, cette teinte se recopie dans la boîte de modification. En cliquant (droite et gauche) sur le nombre de trois chiffres affiché à coté de la boîte de modification couleur, il est possible de faire varier directement chaque composante rouge, verte ou bleue de la teinte par pas de 1, entre 0 (absence de couleur) et 7 (teinte la plus claire). Une fois la bonne couleur obtenue double-cliquez, cette fois-ci sur la boîte de modification pour transférer dans l'autre sens la teinte.

- Le cyclage des couleurs: cet effet provoque une rotation des couleurs sur un ensemble de teintes sélectionnées. Commencez par choisir le nombre de couleurs concernées en déplaçant les deux rectangles (en fait de rectangles, il ont 5 cotés!) en pointe de la palette 16 couleurs de manière à encadrer les couleurs à cycler. Utilisez le bouton droit de la souris à cet usage. A présent, cliquez toujours avec le bouton droit sur l'une des deux flèches placées à côté de la boite UNDO. Vous pouvez faire varier la vitesse en recliquant plusieurs fois d'affilée sur ces flèches. Notez qu'en mode tracé de droites, l'usage du bouton droit permet de tracer une droite multicolore.

- La fonction UNDO permet, soit par usage de la touche UNDO du clavier soit en clicquant dans la boîte de ce nom d'annuler la dernière action (très pratique, quand on vient de réaliser un remplissage raté).

Ce logiciel offre encore bien d'autres astuces que nous vous laisseront découvrir par vous-mêmes en expérimentant. Le programme est compatible STE et fonctionne uniquement en couleur. Vous verrez qu'avec un peu d'entraînement, les résultats sont rapidement très gratifiants. Un programme de dessin couleur qui mérite le détour.

Gabriel Lopez



NEO07

Fichiers	Descriptif	Fmt	Taille
ACCESSOIRES			
FATRUTIL	accélerateur souris, reset, boot B, ...	ad	5065
STARSTRK	protection d'écran avec des étoiles	ad	6551
BASIC STOS			
COMPI162	MAJ compil. STOS, jusqu'aux ROMS 1.62	c14	116000
STOS182	MAJ interp. STOS, jusqu'aux ROMS 1.62	ad	88081
GALERIE GRAPHIQUE			
ASTERIX	l'irréductible Gaulois et son ami Obélix	ad	16525
BROOKLYN	vue spectaculaire du pont de Brooklyn	ad	16517
COUCHANT	soleil couchant sur les marais	ad	18429
GSX750F	superbe moto nippone de sport	ad	13531
KADATH	lointaine planète, image SPECTRUM512	ad	16279
MILTONIA	Offrez une fleur	ad	7157
ORIENTAL	échassier dans le style gravure japonaise	ad	20691
PIERRE	Pierre et le loup, d'après le dessin animé	ad	17233
POTERNE1	l'entrée inquiétante du chateau	ad	16479
SEYAR	Pour les fans du dessin animé japonais	ad	17881
YOGA	Héros de dessin animé japonais	ad	12321
ZED00002	rictus guerrier ou sourire figé?	ad	18551
GRAPHISME			
BRANDY	démo graphique, uniquement STE	ad	250987
GENESISS	générateur de paysages 3D (base fractales)	ad	14701
READSP01	pour visualiser les images Spectrum512	ad	12987
JEUX			
ATOMS	2 joueurs mini. (réactions atomiques)	ad	23457
BALLZON	casse-briques uniquement couleur	ad	43691
KINGST	jeu d'aventure (texte anglais), avec source C	ad	28353
TAROT	jeu de Tarot contre l'ordinateur	ad	35859
LOGICIELS PC ET PORTFOLIO			
FM	file manager, pour gérer vos fichiers	nco	7570
OTHELL	jeu d'Othello	nco	9600
PORTRIS	jeu tiré du célèbre Tétris	nco	4786
PPUZZLE	jeu de taquin (puzzle)	nco	7168
TRON	jeu tiré de la course de motos du film Tron	nco	4992
UPDATE	mise à jour du système d'exploit. Portfolio	nco	1664
UTILITAIRES			
NOBOMB	message erreur (angl.) remplace les bombes	ad	6697
STARTUP	pour lancer des "Batchs" au démar., angl.	ad	11949

Les abréviations utilisées dans le catalogue

nco: fichier non compacté utilisable directement arc: fichier à décompresser avec ARCX.TTP ar: fichier à décompacter avec ARCHIVE.PRG c14: fichier à décompacter avec COMPI14.PRG deg: fichier récupérable par Degas elite ou Tiny 3.4 ad: fichier autodécompactable (se décompresse tout seul)



PREMIERS PAS EN OMIKRON

Apprendre à programmer.

Fourni d'origine avec les STE, le Basic Omikron est sans conteste l'un des langages les plus performants. Ses atouts sont rapidité et fiabilité, et dans ces domaines, il surpasse ses concurrents.

Vous venez de déballer le STE reçu en cadeau de Noël. La disquette langage qui l'accompagne contient un excellent interpréteur basic, l'*Omikron Basic* qui va vous permettre d'exploiter pleinement les fabuleuses ressources de votre STE. Si vous ne vous sentez pas l'âme d'un développeur et si la programmation vous effraie, voici une nouvelle rubrique destinée à vous faire découvrir en douceur le monde de la programmation en *Omikron.*

Basic signifie: *Beginners all purpose symbolic instruction code*, c'est-à-dire un langage fait pour tous les débutants. Le *Basic Omikron* n'est pas un langage de débutants. Or, beaucoup d'ouvrages et de rubriques sont consacrés au *Basic GFA*, au *STOS*, etc., et très peu sur le *Basic Omikron.* Il est temps de réparer cette injustice. Afin de faire vivre votre langage préféré, n'hésitez pas à nous envoyer vos réalisations, vos astuces, à nous faire part de vos suggestions, etc.

L'idée de cette rubrique est de se diviser en deux, afin d'aider les débutants et les confirmés. Vous trouverez donc, à chaque fois, deux parties. Dans la partie consacrée aux débutants, les explications tenteront d'être plus accessibles à l'aide d'exemples simples. Dans l'autre partie, celle dédiée aux programmeurs confirmés, vous trouverez certainement matière à réflexion. Elle traitera surtout de «trucs et astuces», ou tentera d'expliquer des problèmes de programmation plus ou moins épineux.

Programmeurs débutants

Le but de cette rubrique est de vous aider à aborder à l'aide d'exemples simples et ludiques le monde passionnant de la programmation. Il ne s'agit en aucun cas d'écrire un nouveau manuel de l'utilisateur. Ayez-le sous la main, il vous sera utile. Le but de ces articles est justement de tenter de vous faire comprendre ce que n'explique pas le manuel. Ceci dit, le manuel de l'*Omikron* n'est pas un manuel d'initiation à la programmation, ses auteurs l'ayant bien précisé.

S'initier à la programmation n'est pas une mince affaire; il vous faudra du temps, de la patience, et **Atari Magazine** bien sûr!

L'utilisation du Basic

Qu'est-ce qu'un programme?

On appelle programme une séquence d'actions, de projets, répondant à une logique d'organisation. Un exemple, en prenant votre voiture pour aller au travail chaque matin, vous exécutez un programme, celui qui consiste à utiliser votre véhicule. Vous agissez dans un certain ordre, et il ne vous viendrait jamais à l'idée d'essayer de la faire avancer avant même d'avoir actionner le démarreur! Cela n'aurait aucun sens, et si vous tentiez un jour de le faire, d'abord vous constateriez que «le programme ne marche pas» et en plus, vous seriez en retard au boulot. L'ordinateur est une machine qui traite d'une manière automatique les informations qu'on lui rentre et les tâches qu'on lui demande d'effectuer. Dans 99% des cas, une aberration de sa part sera liée à une aberration du programme qu'on lui aura demandé d'exécuter.

Et le Basic, à quoi ça sert?

Le Basic, et donc par conséquent le *Basic Omikron*, est ce que l'on appelle un interpréteur.

Imaginez un Italien (vous) ne parlant pas un mot d'anglais face à un Anglais (le ST) ne parlant pas un mot d'italien. Heureusement, ils ont tous les deux quelques connaissances en esperanto (le Basic). Mais celles-ci demeurent rudimentaires. Aussi, il vous faudra être très rigoureux quant à la syntaxe et de plus être très ingénieux si vous voulez traiter de choses compliquées, car votre vocabulaire ne vous permet pas de les développer directement. Voilà, vous avez la définition d'un interpréteur. L'*Omikron* va vous permettre, par l'intermédiaire de son vocabulaire, de faire travailler votre ordinateur en lui demandant d'accomplir des tâches (assemblées dans un programme), en interprétant le vocabulaire du *Basic* que vous avez entré.

Le programme Omikron

Par un double-clic sur l'icône `OM-BASIC.PRG`, entrons dans l'univers de l'*Omikron.* Ouvrez votre manuel à la page 7. On vous dit qu'il y a deux éditeurs dans l'*Omikron.*

Il faut bien comprendre que vous pouvez faire deux choses bien distinctes en *Omikron.* Premièrement, vous pouvez écrire votre programme, c'est-à-dire entrer des instructions du vocabulaire *Omikron.* Deuxièmement, vous pouvez exécuter le programme que vous venez d'écrire, c'est-à-dire le faire fonctionner. Quand vous faîtes marcher votre programme, vous êtes véritablement sous interpréteur, et quand vous l'écrivez, vous êtes sous éditeur. L'éditeur, par conséquent, vous permet d'écrire, de modifier votre programme. Si

vous le démarrez, vous n'êtes plus sous éditeur, et ainsi, vous ne pourrez modifier quoique ce soit dans votre programme tant qu'il fonctionnera. Vous ne retournerez dans l'éditeur, que si le programme s'arrête, où si vous l'interrompez vous-même.

Pourquoi deux éditeurs?

Vous avez tout d'abord l'éditeur standard. C'est celui que vous voyez dès que le *Basic Omikron* est lancé. C'est un éditeur qui permet d'assurer la compatibilité avec des basics moins évolués. Il permet également d'exécuter des instructions pour avoir la réponse immédiatement, sans passer par un programme. Nous détaillerons cela plus loin.

Puis, vous avez le super éditeur. C'est avec lui que vous travaillerez pratiquement tout le temps. Il est très puissant, et très convivial. De plus, il permet d'utiliser les particularités du ST, c'est-à-dire les menus déroulants, la souris, etc.

A partir de l'éditeur standard, on passe dans le super éditeur en tapant sur la touche [Help]. On revient à l'éditeur standard par l'association des touches [Ctrl]-[C].

Dans l'éditeur standard, pour introduire une ligne de programme, il faut entrer avant la première instruction Basic un numéro de ligne. Dans ce cas, *Omikron* comprend effectivement qu'il s'agit d'une ligne de programme et la met en mémoire sans l'exécuter. Par contre, si vous entrez une ligne d'instructions sans numéro de ligne en en-tête, *Omikron* l'exécute immédiatement sans la mettre en mémoire. Dans les deux cas, pour signaler à *Omikron* qu'il faut agir (soit exécuter, soit mettre en mémoire), vous devez achever votre saisie en appuyant sur la touche [Return]. Prenez cet exemple: `PRINT 123*456`, puis appuyez sur la touche [Return]. Le résultat s'affiche aussitôt à l'écran: `56088`.

En fait, vous avez demandé à votre ordinateur, par l'intermédiaire du langage *Omikron*, d'afficher le résultat de l'opération 123x456. Le fait d'appuyer sur [Return] signale à *Omikron* que la saisie est terminée et qu'il peut traiter l'information. Après la réponse, il vous affiche `OK`, de manière à vous montrer qu'il est de nouveau près à travailler.

A présent tapez la ligne: `10 PRINT 789/12`. Rien ne se passe, car devant l'instruction basic PRINT, il y a un numéro de ligne. Par conséquent, *Omikron* a rangé cette ligne en mémoire, sans l'exécuter. Passons dans le super éditeur, en appuyant sur la touche [Help]. Vous pouvez constater que votre ligne de programme tapée auparavant est bien en mémoire. L'aspect de l'écran a changé. La souris peut être utilisée, et les menus du haut de l'écran se déroulent, donnant ainsi accès à une foule de fonctions intéressantes. Pour l'utilisation, reportez-vous au manuel. dans cet éditeur, le numéro de ligne n'est plus obligatoire pour entrer une ligne de programme. De plus, ce n'est plus la peine de taper [Return] pour valider une ligne; le simple fait de changer de ligne suffit pour l'enregistrer en mémoire. En revanche, on ne peut plus exécuter immédiatement une instruction. Il faut pour cela revenir à l'éditeur standard, en cliquant sur l'option du menu QUIT, ou en appuyant sur [Ctrl]-[C]. Démarrons le programme constitué de notre unique ligne par un clic sur l'option du menu RUN, ou sur les touches [Ctrl]-[R]. Notre programme s'exécute, et affiche le résultat de l'opération `789/12`. Puis il s'arrête quand il n'a plus rien à faire, et nous nous retrouvons alors dans l'éditeur standard.

Résumons-nous. Nous avons un programme en mémoire (la ligne: `PRINT 789/12`), que l'on peut démarrer à partir du super éditeur. Et à partir de l'éditeur standard, puis-je le démarrer ? Bien sûr. Il suffit de taper l'instruction `'RUN'`. De même, vous pouvez lister le programme en mémoire en tapant l'instruction `'LIST'`, et le sauver sur disque avec l'instruction `'SAVE' "Nom de fichier"`. `"Nom de fichier"` est en fait un nom que vous donnerez librement à votre fichier basic, avec l'extension `".BAS"`. Vous pouvez également charger un fichier basic en mémoire par l'instruction `'LOAD' "Nom de fichier"`. Dans ce cas, si vous aviez un programme déjà installé en mémoire, celui-ci serait écrasé par le nouveau.

En fait, toutes les instructions fondamentales de mise au point de vos programmes (Save, Load, Run, etc.) sont bien plus faciles à utiliser sous le super éditeur.

En lisant ces quelques explications et en reprenant le manuel de l'utilisateur, vous devez maintenant être en mesure de comprendre ce qu'est un éditeur, un programme, une instruction, un interpréteur. Dans le prochain numéro, nous attaquerons les premières instructions de l'*Omikron*, et leurs applications.

Programmeurs confirmés

Nous vous proposons deux exemples de scrolling d'écran. Le premier est un scrolling complet par mot de 16 bits, le deuxième est un scrolling partiel par bit. Cet exemple a été pris dans le cas de l'utilisation d'un écran monochrome. Pour l'adapter en basse résolution, il faut apporter les modifications suivantes:

Changez le Clip

Buffer doit être porté à cent soixante octets, puisque l'écran est composé alors de deux cents lignes de cent soixante octets chacune.

Le compteur `I%` doit aller de `0` à `199`.

Les transferts d'octets se font par bloc de cent soixante. Remplacez donc tous les «`80`» par des «`160`», et «`31920`» par «`31840`».

Dans le scrolling partiel, dessinez une boîte qui puisse tenir dans l'écran!

Sur le STF, le contenu de l'adresse `$44E` retourne l'adresse physique de l'écran. Au cas où il y aurait un problème sur un STE, utilisez l'`XBIOS (2)`. Remplacez alors la ligne `"Adr= LPEEK($44E)"` par `"XBIOS (Adr,2)"`.

Quelques remarques à propos du scrolling d'écran

On peut toujours aller plus vite sur un scrolling. La difficulté est de

```
'
' Scrolling total d'écran.
'
CLS : PRINT CHR$(27);"f";: MOUSEOFF
BLOAD "Ecran": Buffer= MEMORY(80)
Adr= LPEEK($44E)
FOR I%=0 TO 399
  MEMORY_MOVE Adr,80 TO Buffer
  MEMORY_MOVE Adr+80,31920 TO Adr
  MEMORY_MOVE Buffer,80 TO Adr+31920
NEXT I%
```

```
'
' Scrolling partiel d'écran.
'
X%=200:Y%=150:L%=200:H%=100
BOX X%,Y%,L%,H%
REPEAT
  FOR I%=1 TO H%-2
    BITBLT X%+1,Y%+1,L%-2,1 TO Buffer
    BITBLT X%+1,Y%+2,L%-2,H%-2 TO X%+1,Y%+1,L%-2,H%-1
    BITBLT Buffer TO X%+1,Y%+H%-2,L%-2,1
  NEXT I%
UNTIL LEN( INKEY$ )
```

ne pas nuire à la fluidité. Le scrolling est un déplacement de la mémoire. On peut la déplacer en *Omikron* par bit, par octet de 8 bits, par mot de 16 bits, et en assembleur par mot long de 32 bits.

Il est bien évident que c'est en assembleur que ça va le plus vite. Cependant, sur un scrolling complet en haute définition, le temps ne chute que de deux secondes par rapport au MEMORY_MOVE de l'*Omikron* (8.6 contre 10.3). Le transfert de bits va moins vite que celui d'octets, lui-même étant plus lent que le transfert de mots. Tout dépend de ce que l'on veut faire.

Pour un écran complet, il est préférable d'utiliser MEMORY_MOVE, alors que pour une petite partie d'écran, on peut utiliser BITBLT qui est plus précis. Un scrolling partiel d'écran en déplaçant des mots obligera à démarrer le scrolling à une adresse paire.

La résolution est également importante. Il est bien évident qu'un scrolling en basse résolution sera plus performant qu'en haute résolution, dans la mesure où il y a moins de lignes à déplacer pour la même capacité mémoire.

Enfin, pour conclure, la rapidité du scrolling est relative au nombre de lignes qu'on déplace à chaque fois. Un scrolling qui se déplace ligne par ligne sera plus fluide qu'un scrolling se déplaçant par bloc de cinquante lignes; mais ce dernier sera en revanche plus rapide.

Pour illustrer ce propos, il suffit de regarder le petit tremblement de la dernière ligne du rectangle, lors du scrolling partiel de l'exemple ci-dessus.

Vous pouvez le supprimer en insérant après le dernier BITBLT un WVBL (Wait for vertical blank). Cette instruction attendra la synchronisation verticale de l'écran. La ligne ne tremble plus, mais c'est moins rapide.

Lors du prochain numéro, nous vous proposeront un déroulé d'écran du plus bel effet.

Pierre-Jean Goulier

PROGRAMMER'S HOTLINE
Affichages en GFA Basic

L'une des fonctions d'un ordinateur est de visualiser des données. C'est pourquoi cet article est consacré aux différentes manières d'afficher des informations sur l'écran du ST.

Le *GFA Basic* peut réaliser des affichages en mode texte ou en mode graphique. Nous allons étudier chaque mode et en voir les avantages et les inconvénients.

Le mode texte

En mode texte, le ST peut afficher vingt-cinq lignes de quarante caractères en seize couleurs dans le mode graphique basse résolution, vingt-cinq lignes de quatre-vingt caractères en quatre couleurs dans le mode graphique moyenne résolution et vingt-cinq lignes de quatre-vingt caractères en deux couleurs dans le mode graphique haute résolution. La différence entre la moyenne résolution et la haute résolution tient au dessin des caractères: les caractères en haute résolution sont dessinés avec plus de points.

La vérité sur le mode texte

Contrairement à d'autres ordinateurs comme le PC ou l'Apple II, le ST ne possède pas véritablement de mode texte. Ce mode de visualisation est émulé à partir du mode graphique. C'està-dire que les caractères sont dessinés en mode graphique.
Cet affichage texte par émulation graphique est beaucoup plus lent qu'un véritable affichage en mode texte, réalisé lui avec des circuits électroniques spécialisés (comme sur PC). Il a cependant l'avantage d'être compatible avec tous les programmes écrits pour un affichage en mode texte.

Fonctions utilisables en mode texte

Les fonctions utilisables en mode textes sont classiques : `PRINT`, `PRINT AT`, `LOCATE`, `CLS`, `PRINT` *n*.

Emulateur VT 52

Le mode texte du ST fonctionne selon la norme VT52. La norme VT52 est un standard conçu pour les terminaux d'ordinateurs à affichage texte. Le problème des terminaux, est qu'ils doivent être connectés sur différents types d'ordinateurs utilisant des microprocesseurs différents, des systèmes d'exploitations différents et programmés dans n'importe quel langage informatique. A première vue, cela semble impossible, mais en fait les constructeurs d'ordinateurs ont trouvé une solution simple et élégante.
Puisque la seule liaison entre un terminal et un ordinateur est une transmission de caractères, les commandes de l'écran sont transmis sous la forme de caractères. Ces caractères de commandes sont commencés par la valeur `ASCII 27`. Lorsqu'un terminal recoit le caractère `ASCII 27`, il ne l'affiche pas tout de suite sur l'écran, mais attend le caractère suivant. Si ce caractère correspond à une commande de l'écran, il exécute cette commande, sinon il affiche normalement les deux caractères.
Cette technique permet d'écrire des programmes qui fonctionneront correctement sur n'importe quel terminal à condition qu'il soit à la bonne norme. La compatibilité est une chose importante pour les gros ordinateurs où les budgets se chiffrent en millions de francs.
L'affichage texte du ST est un émulateur VT52, c'est-à-dire que ce n'est pas un véritable affichage texte (nous avons déjà vu cela un peu plus haut), mais il se comporte exactement comme un terminal texte VT52.

Les fonctions de l'émulateur VT52

Ces fonctions sont obtenues en émettant des chaînes de caractères sur l'écran. Certaines fonctions sont très utiles puisqu'elles permettent d'obtenir des effets d'affichage n'existant pas de base dans le *Basic GFA* (comme le changement de couleur d'écriture des caractères, ou le passage en mode vidéo inverse).

Gestion du curseur texte

Le curseur texte est un objet qui indique la position courante de travail du terminal. Il peut être visualisé par un affichage clignotant: le caractère où se trouve le curseur texte est successivement affiché en vidéo normale et en vidéo inverse, ou par un affichage fixe: le caractère itué à la position du curseur est affiché en vidéo inverse. Les fonctions VT52 permettent de manipuler le curseur texte de différentes manières: affichage ou effacement et déplacement.
La séquence `PRINT CHR$(27)+"e";` affiche le curseur à l'écran alors que la séquence `PRINT CHR$(27)+"f";` l'efface. En fait, il est toujours à l'écran, mais sa position n'est pas visualisée. Le curseur texte est très utile pour indiquer une position de l'écran à l'utilisateur (dans l'attente d'une saisie par exemple), mais il peut provoquer un effet visuel désagréable en étant affiché en permanence (surtout quand le programme affiche une grande quantité de texte).
La séquence `PRINT CHR$(27)+"A";` déplace le curseur d'une ligne vers le haut de l'écran (il s'arrête sur le bord supérieur).
La séquence `PRINT CHR$(27)+"B";` déplace le curseur d'une ligne vers le bas de l'écran (il s'arrête sur le bord inférieur). La séquence `PRINT CHR$(27)+"C";` déplace le curseur d'un caractère vers la droite (il s'arrête sur le bord droit).
La séquence `PRINT CHR$(27)+"D";` déplace le curseur d'un caractère vers la gauche (il s'arrête sur le bord gauche de l'écran). Ces com-

mandes sont pratiques pour gérer le curseur si vous désirez écrire un traitement de texte ou un éditeur de texte.
La séquence PRINT CHR$(27)+"H"; positionne le curseur texte dans le coin haut gauche de l'écran. C'est l'équivalent de l'instruction LOCATE 1,1.
La séquence PRINT CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+1)+CHR$(32+c); positionne le curseur texte sur la ligne l et sur la colonne c. C'est l'équivalent de l'instruction **LOCATE l,c**. En fait, l'instruction **LOCATE** utilise cette séquence de commande pour déplacer le curseur.
La séquence PRINT CHR$(27)+"I"; déplace le curseur vers le haut. Lorsque le curseur est sur le bord haut de l'écran, cette séquence provoque un scrolling. Tous l'écran est décalé d'une ligne vers le bas. Si vous ne comprenez pas ce que cela signifie, chargez un listing dans l'éditeur du GFA BASIC, positionnez le curseur en haut de l'écran et appuyez sur la flèche allant vers le haut. C'est une fonction très pratique pour le programmeur, car elle permet de décaler le contenu d'un écran d'une ligne vers le bas sans avoir à réafficher toutes les lignes. C'est l'émulateur qui s'occupe de tous le réaffichage.

Effacement de l'écran

La séquence PRINT CHR$(27)+"E";Ø vide entièrement l'écran. C'est l'équivalent de la fonction CLS.
La séquence PRINT CHR$(27)+"J"; vide l'écran à partir de la position du curseur. C'est une fonction peu utilisée, mais qui peut être pratique dans certains cas spéciaux.
La séquence PRINT CHR$(27)+"d"; vide l'écran jusqu'à la position du curseur. C'est une fonction très peu utile.
La séquence PRINT CHR$(27)+"K"; efface la fin de la ligne à partir de la position du curseur. Elle est peu utilisée, de même que la fonction précédente.
La séquence PRINT CHR$(27)+"o"; efface la ligne jusqu'à l'emplacement du curseur.
La séquence PRINT CHR$(27)+"L"; insère une ligne vide à la position du curseur.
La séquence PRINT CHR$(27)+"M"; efface une ligne dans l'emplacement du curseur (le reste de la ligne est ramené vers le haut).
La séquence PRINT CHR$(27)+"l"; efface la ligne où se trouve le curseur texte.

Gestion du mode d'écriture

La séquence PRINT CHR$(27)+"b"+"CHR$(c); sélectionne la couleur c comme couleur d'écriture.
La séquence PRINT CHR$(27)+"c"+CHR$(c); sélectionne la couleur c comme couleur de fond.
La séquence PRINT CHR$(27)+"p"; active le mode vidéo inverse. En mode vidéo inverse, les couleurs d'écriture et de fond sont inversés. C'est un mode très utilisé pour mettre des messages en évidence (titres, messages d'erreurs, etc..). On peut simuler le mode vidéo inverse en changeant directement les couleurs d'écriture et de fond.
La séquence PRINT CHR$(27)+"q"; désactive le mode vidéo inverse.
La séquence PRINT CHR$(27)+"v"; active le mode débordement de ligne. Si une chaîne alphanumérique de longueur supérieure à la largeur de l'écran, les caractères supplémentaires sont affichés à la ligne suivante.
La séquence PRINT CHR$(27)+"w"; désactive le mode débordement de ligne. Si une chaîne supérieure à la largeur de l'écran est affiché, les caractères supplémentaires ne sont pas affichés.

Changement de la couleur d'écriture et de la couleur de fond

On peut changer la couleur d'écriture et de fond facilement. Si vous ne voulez pas utilisez les séquences de code VT52 qui ne sont pas spécialement facile à retenir et à taper, vous pouvez réécrire de petites procédures en GFA BASIC.

```
PROCEDURE texte_couleur(c)
  PRINT CHR$(27)+"b"+CHR$(c)
RETURN

PROCEDURE fond_couleur(c)
  PRINT CHR$(27)+"c"+CHR$(c)
RETURN
```

Grâce à ces fonctions, vous pouvez maintenant écrire des messages en couleur rouge sur un fond bleu.

Effacement de l'écran avec une couleur donnée

En combinant le changement de couleur de fond et la fonction CLS, vous pouvez effacer l'écran avec une couleur spécifique. La procédure cls_couleur(c) affiche un écran vide de couleur c. ATTENTION: les nouveaux affichages se feront avec la couleur de fond c.

```
PROCEDURE cls_couleur(c)
  PRINT CHR$(27)+"c"+CHR$(c);
  CLS
RETURN
```

Utilisation de la vidéo inverse

Les procédures video_inverse et video_normale permettent d'utiliser facilement la vidéo inverse. Cela peut être utile pour afficher des titres ou des messages d'erreur de manière très lisible.

```
PROCEDURE video_inverse
  PRINT CHR$(27)+"p";
RETURN

PROCEDURE video_normale
  PRINT CHR$(27)+"q";
RETURN
```

Gestion du curseur texte

Les procédures aff_curseur et eff_curseur permettent de gérer très facilement l'apparition ou la disparition du curseur texte.

```
PROCEDURE aff_curseur
  PRINT CHR$(27)+"e";
RETURN

PROCEDURE eff_curseur
  PRINT CHR$(27)+"f";
RETURN
```

Chaîne de commande complexes

L'émulateur VT52 permet de mettre des commandes complexes dans une seule chaîne de caractères. Vous pouvez effacer l'écran avec une couleur donnée, afficher un titre en vidéo inverse et divers textes, le tout dans une seule chaîne de caractères.

```
m$=CHR$(27)+"p"+CHR$(3)+CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"p"+"BONJOUR"
PRINT m$;
```

L'instruction PRINT m$; vas effacer l'écran dans la couleur 3, puis afficher le message "BONJOUR" en vidéo inverse dans le haut de l'écran.

Formatage d'un texte

Un problème qui se retrouve souvent en programmation est d'afficher un texte dans une zone de l'écran. Pour cela, il faut découper le texte et l'afficher ligne à ligne. La procédure format découpe un texte en respectant les mots. La procédure aff_format affiche le texte préalablement découpé à n'importe quelle position de l'écran.

```
'
'  FORMATAGE D'UN TEXTE
'
'  Cette routine découpe un texte en plusieurs lignes
'  pour un affichage propre. Le découpage se fait au
'  niveau des mots.
'
'  PARAMETRES ROUTINE :
'
'  m$       : texte à formater
'  taille% : nombre maximum de lettres par ligne
'  SORTIE ROUTINE :
'
'  Les lignes sont stockées dans le tableau lignes$().
'  La variable nb_lignes% contient le nb de lignes du
'  tableau lignes$().
'

PROCEDURE format(m$,taille%)
  LOCAL tampon$
  LOCAL p%
  LOCAL c$
  LOCAL ligne$
  nb_lignes%=0
  tampon$=""
  ligne$=""
  FOR p%=1 TO 20
    lignes$(p%)=""
  NEXT p%
'
'BOUCLE DE DECOUPAGE
'
  FOR p%=1 TO LEN(m$)
    c$=MID$(m$,p%,1)
    IF c$<>" "
      tampon$=tampon$+c$
    ENDIF
    IF c$=" "
      IF LEN(ligne$)+1+LEN(tampon$)<=taille%
        IF ligne$=""
          ligne$=tampon$
          tampon$=""
        ELSE
          ligne$=ligne$+" "+tampon$
          tampon$=""
        ENDIF
      ELSE
        INC nb_lignes%
        lignes$(nb_lignes%)=ligne$
        ligne$=""
        IF tampon$<>""
          tampon$=tampon$+" "
        ENDIF
      ENDIF
    ENDIF
  NEXT p%
'
'  FIN DU DECOUPAGE
'
  IF (ligne$="") AND (tampon$<>"")
    INC nb_lignes%
    lignes$(nb_lignes%)=tampon$
    tampon$=""
  ENDIF
  IF (tampon$<>"") AND (ligne$<>"")
    IF LEN(ligne$)+1+LEN(tampon$)<=taille%
      INC nb_lignes%
      lignes$(nb_lignes%)=ligne$+" "+tampon$
      ligne$=""
      tampon$=""
    ELSE
      INC nb_lignes%
      lignes$(nb_lignes%)=ligne$
      ligne$=""
      INC nb_lignes%
      lignes$(nb_lignes%)=tampon$
      tampon$=""
    ENDIF
  ENDIF
RETURN

PROCEDURE aff_format(ligne,colonne)
  LOCAL l%
  LOCAL c%
  LOCAL i%
  l%=ligne
  c%=colonne
  FOR i%=1 TO nb_lignes%       ! Boucle affichage message
    LOCATE l%,c%
    PRINT lignes$(i%);         ! Affichage texte message
    INC l%                     ! Passage ligne suivante
  NEXT i%
RETURN
```

Affichage avec clignotement

L'affichage avec clignotement est surtout utilisé pour les messages importants ('UN INTRUS DANS LE PERIMETRE DE SECURITE', 'AVION NON IDENTIFIE EN PROVENANCE DE L'EST', etc..). C'est très simple à reproduire en GFA Basic. Il suffit d'afficher successivement le texte en vidéo normale et en vidéo inverse. En ajoutant une petite temporisation entre les deux affichages, on peut faire varier la vitesse de clignotement.

```
PROCEDURE aff_clignotant(m$,tempo%)
  DO
    PRINT AT(3,3);t$
    PAUSE tempo%
    @video_inverse
    PRINT AT(3,3);t$
    PAUSE tempo%
    @video_normale
    EXIT IF INKEY$<>""
  LOOP
RETURN
```

Affichage de texte en mode graphique

L'instruction TEXT permet d'afficher un texte sous forme graphique à n'importe quel endroit de l'écran (position défini au pixel prés). Pour afficher les caractères graphiques sur un fond quelconque, il faut utiliser le mode graphique 2. L'instruction DEFTEXT permet de définir la couleur d'affichage du texte en mode graphique.

```
GRAPHMODE 2
DEFTEXT 4
TEXT 20,20,"PIXEL (20,20)"
```

Cet exemple affiche le message "PIXEL (20,20)" sur un fond de couleur quelconque: Les caractères sont affichés en couleur 4. Attention: si vous affichez des caractères de couleur c sur un fond de couleur c, vous n'allez rien voir. Cet avertissement peut sembler inutile, mais cette erreur peut arriver aux personnes les plus expérimentées.

Patrick Leclercq

OFFRES MAGISTRALES RESERVÉES AUX ATARISTES

1re offre **L'ouvrage de base (1 volume) au prix de total 365 F TTC* au lieu de 480 F TTC***

2e offre **L'ouvrage de base et 7 compléments (3 volumes) au prix total de 900 F TTC* au lieu de 1 180 F***

Offre valable jusqu'au 15/02/91 (* TTC franco)
A partir du 8e complément, WEKA vous propose son service exclusif de compléments au prix de 262 F TTC franco le complément.

Exigez le meilleur de votre ATARI ST !

C'est fou : une véritable encyclopédie pratique qui vous révèle ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre ATARI ST... et même sur la version STE ! La programmation ? Votre maître-ouvrage vous explique dans le détail toutes les caractéristiques des langages C, GFA, BASIC, STOS, BASIC ST, LOGO et Assembleur. Mieux, il vous offre toute une bibliothèque d'utilitaires et de routines prêts-à-l'emploi pour créer vous-même vos applications de graphisme, de musique, de gestion, de CAO et de jeux !

Toutes les nouveautés sur le STE !

Etant donné la compatibilité ascendante ST/STE, cet ouvrage contient naturellement des informations exploitables par l'utilisateur de ST... comme par l'utilisateur de STE. Et en plus, votre guide vous révèle toutes les nouveautés techniques et pratiques concernant l'ATARI STE !
ATARI ST, ATARI STE... La famille s'agrandit, mais le guide reste toujours opérationnel !

Votre guide : convivial, fonctionnel... et toujours opérationnel !

Astucieux, le guide ! il vous offre des fiches-contact pour dialoguer avec les auteurs, des feuillets mobiles pour faciliter toutes vos consultations, et en plus... il vous propose régulièrement les compléments qui seront publiés à partir de votre date d'achat.



Éditions WEKA
82, rue Curial
75935 Paris cedex 19
Tél. : (1) 40 37 01 00
Télex : 210 504 F
Fax : (1) 40 37 02 17



-25%
profitez vite de ces offres exceptionnelles !

EXTRAIT DU SOMMAIRE

CONCEPTION DES ST : Architecture / Schémas des cartes mères / Circuits intégrés / Souris, clavier, moniteur / Interfaces Centronics / SYSTÈME D'EXPLOITATION : TOS / GEMDOS / BIOS...LANGAGES : Basic ST, GFA Basic / Assembleur / Famille 68000 / Langage C / LOGO... GRAPHISME ET SON : Système d'exploitation graphique GDOS / Bibliothèque de routines graphiques / Logiciels et Toolbox / Circuit sonore AY3-8910 / Interface midi... PROGRAMMES : Moniteur, Assembleur et debugger / Disque RAM / Jeux d'arcade / Gestion de données / Système de cartes d'extension pour l'Atari... Et ceci n'est qu'un extrait !

Votre cadeau gratuit : la disquette WEKA

Ataristes, WEKA vous offre une disquette pleine de programmes exclusifs. Vous recevrez ce cadeau en même temps que votre ouvrage.



LA GARANTIE WEKA
"Satisfait ou remboursé"

Une garantie qui vous permet d'exiger le remboursement de votre guide WEKA s'il ne vous satisfait pas pleinement. Il vous suffit pour cela de retourner votre ouvrage à WEKA dans un délai de 15 jours suivant sa réception. Cette garantie s'applique également aux envois de compléments (voir bon de commande).

BON DE COMMANDE

à retourner avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Editions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris cedex 19

OUI, envoyez-moi avec ma disquette gratuite "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 et Mega ST 2 et 4".
❑ 1 volume de 670 pages au prix total de 365 F TTC* (au lieu de 480 F TTC*). (Réf. 9600).
❑ 3 volumes de 1 700 pages au prix total de 900 F TTC* (au lieu de 1 180 F TTC). (Réf. 9650).
* (TTC franco. Offre valable jusqu'au 15/02/91).
❑ Envoi par avion : + 110 F.
Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA.
Cet ouvrage est complété et enrichi tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments de 150 pages environ au prix de 262 F TTC franco le complément. Je peux interrompre ce service sur simple demande ou en vous renvoyant tout complément dans les 15 jours suivant réception.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
C.P. : ________ Ville : ....
Date : ....
Signature obligatoire :

Éditions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

SILMARILS
Un label de choix

Silmarils est le nom d'une compagnie française synonyme de produits longs et bons. Un label de choix pour tous ceux qui aiment l'action intelligente mâtinée de stratégie.



Les six de Silmarils.

Esquisse de Métal Mutant.

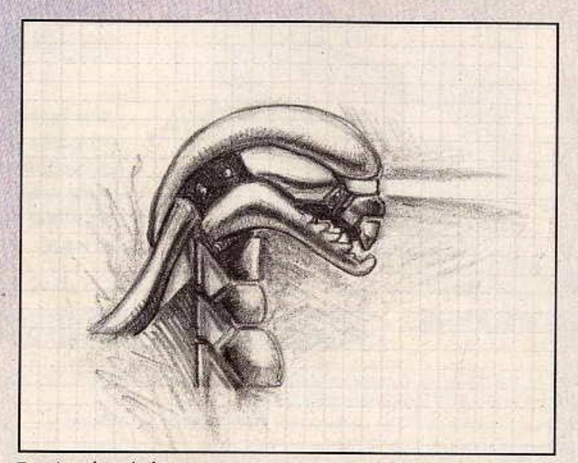
C'est le 16 octobre 1987 que nous avons créé Silmarils. Je me souviens parfaitement de la date parce que c'était le lendemain de l'inauguration de la dalle des Droits de l'Homme au Trocadéro.

Ces propos d'André Roques, l'un des trois maîtres fondateurs de Silmarils avec Louis-Marie, son frère, et Philippe Plas, illustrent parfaitement le fait que la société qu'ils ont créée n'est pas simplement un lieu de travail en dehors du temps et des contingences extérieures, mais aussi un lieu habité par des personnes de chair et de sang qui ne vivent pas que de routines et de belles animations.

Ah! les beaux débuts

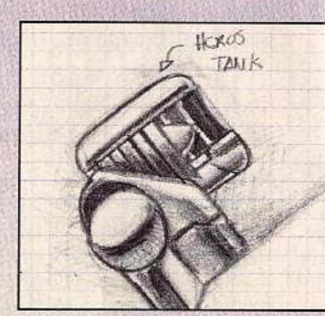
Atari Magazine Vous vous êtes rencontrés comment?

Louis-Marie Roques *J'ai rencontré Philippe Plas au service militaire. Je venais de finir mon diplôme d'ingénieur en informatique et je m'étais déjà essayé sur un soft qui, je dois le confesser, a eu un très gros succès. Il s'agissait de l'Aigle d'Or distribué par Loriciel. Bien entendu c'était destiné aux machines de l'époque, l'Oric et le TO7. Je tannais mon frère, qui lui avait fait le très célèbre, et à présent oublié, Evadé de Tapiocatraz distribué par Ere informatique, pour qu'on fonde notre propre entreprise.*


Esquisse de Métal Mutant.

Philippe Plas *Moi, j'avais une maîtrise d'informatique plus un D.E.S.S. de gestion. Le rôle qui m'était dévolu à l'époque, et que j'assume encore aujourd'hui, était celui de directeur commercial, même si les premiers temps j'ai tapé du code comme tout le monde!*

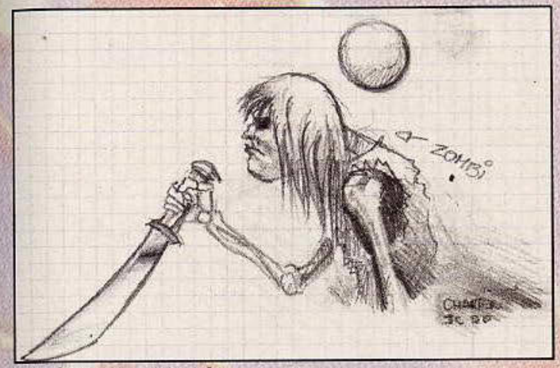
André Roques *Comme l'a rappelé mon frère, j'ai cédé facilement à ses sollicitations puisque tout en ayant terminé mes études de Sciences Economiques, j'avais fabriqué plusieurs jeux pour différents éditeurs. Le virage n'a pas été difficile à négocier et nous avons créé la société en lançant notre premier jeu Manhattan Dealers sur ST signé par Louis-Marie. Ça a assez bien marché, avec également des versions pour l'export qui se sont bien vendues.*



Métal Mutant: Héros Tank

A.M. Vous aviez une moyenne d'âge de vingt-trois ans à l'époque, avez-vous eu du mal à implanter votre société?

P.P. *Les premières années n'ont pas été faciles, mais nous avons voulu compter uniquement sur nos*



Métal Mutant: un Zombi

propres ressources. Au début, nos locaux se trouvaient à Champs sur Marne dans une pépinère d'entreprises, c'est-à-dire un lieu qui fournit une assistance technique à de jeunes entreprises comme du secrétariat, de la comptabilité, etc. En fait, c'était un lieu rassurant mais relativement coûteux. A présent, nous sommes toujours dans le secteur de Marne la Vallée mais dans d'autres murs, plus précisément à Lognes dans une commune voisine.

Moi Targhan, toi Jane

A.M. Comment avez-vous continué après ce premier programme?



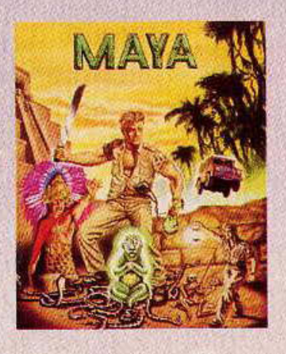
A.R. *Fort du succès de Manhattan Dealers, nous avons développé un soft comportant des jeux d'arcade un peu fous dans une ambiance de compétition télévisuelle, Madshow, avec une bonne dose d'humour pince-sans-rire...*



A.M. ...qui a fait un bide!

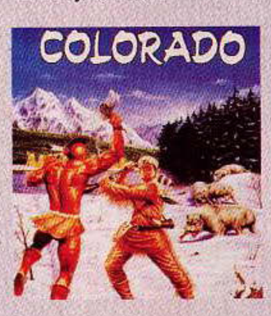
A.R. *Exact, mais on avait aussi Targhan qui sortait juste en même temps et qui, en revanche, a été un gros succès. Il continue d'ailleurs à se vendre en Angleterre et se trouve encore très bien placé dans les charts!*

A.M. *Targhan* a surpris en montrant que des Français peuvaient faire aussi bien que des anglo-saxons, voire mieux, en proposant une arcade-aventure égalant *Barbarian* de Psygnosis par sa complexité, sa richesse de décors et le dépassant en intérêt et en durée de vie.



A.M. Ce soft vous a aussi cantonné dans un genre.

L.M.R. *Pas tout à fait. Nous avons sorti ensuite Windsurf Willy, un jeu plutôt sportif basé sur la planche à voile, puis Le Fétiche Maya, Colorado et Starblade. Les trois derniers sont, certes, des arcades-aventures mais avec des scènes d'arcade pure comme la conduite de canoë dans Colorado ou avec de la gestion comme dans Starblade. Le fait de continuer dans la même voie n'est pas un signe de manque d'imagination, c'est une force. Nous maîtrisons parfaitement toutes les facettes du genre et nous enrichissons un peu plus chaque nouveau soft. De toutes façons, au stade de*



développement de la soc ciété où nous nous trouv vons, il n'est pas possible de nous lancer dans un simulateur de vol, par exemple. Car si l'on doit en sortir un, ce doit être le meilleur du marché et pour l'instant, nous ne pourrions faire mieux que ce qui existe.

Le Silmarils nouveau

A.M. Néanmoins vous avez changé de style dans vos deux derniers produits *Metal Mutant* et *Crystals of Arborea* que nous avons pu voir



en démo au stand Atari Magazine lors du For rum Atari. Ceci marque une certaine évolution?.

A.R. *Metal Mutant sera*



prêt vers la fin du mois de février. Le titre est ass sez explicite. Il s'agit de manier un androïde transformable du nom de Cybernator et de trouver la meilleure façon de fair re face à des situations de



Crystal of Amborea

combat. Pas simplement de combat d'ailleurs, car il faudra tenir compte de l'environnement: poutrell les, marécages, etc. Trois formes de transformation sont possibles: le Cyborg, le Cliosaure et le Midzer.

Chacun d'eux a des arm mes différentes. On peut marcher bien sûr, sauter, tirer au laser, lancer des torpilles, piloter un rob bot-insecte, déclencher des radars, se brancher sur des modules de surv vie, et, pour accroître ses performances, acquérir des cartouches de prog grammes.

A.M. Quels sont les différents décors?

A.R. *On jouera dans les marais verdâtres et peup plés de monstre divers; dans la citée bleue, un lab byrinthe contrôlé par des droïdes assassins; dans l'usine souterraine où travaillent des zombies et enfin dans une fantasm magorie électronique de ce terrible ordinateur «Arod 7» contre lequel lutte le Cybernator. C'est*

un jeu avec beaucoup d'astuces: il faut trouver dans chaque tableau, il y en a plus d'une centaine, quelle est la meilleure forme à endosser pour passer les obstacles.

Crystals of Arborea



Crystals of Arborea

A.M. L' univers de *Crystal of Arborea* est largement différent. Quel est l'idée directrice du jeu?

A.R. *Ce que l'on a tenté dans Crystal of Arborea - et j'espère réussi - c'est de fabriquer (en s'inspirant des meilleurs aspects des jeux actuels comme Midwinter, Sherman M4 ou Dragonflight) un produit à la sauce Silmarils mélangeant jeu de rôle, exploration, stratégie et missions. Le joueur manie plusieurs personnages (un mage, deux éclaireurs, trois guerriers, plus lui-même) dont les caractéristiques vont changer au cours du jeu. Il peut les déplacer seuls ou en groupe et visualiser les ennemis sur la carte du monde. Le thème, c'est la guerre impitoyable que va livrer Jarel, le héros, et ses compagnons contre les Orcs et les Elfes Noirs (invisibles la nuit, bien sûr!) afin de récupérer les quatre gemmes essentielles de la Terre, de l'Eau, du Feu et de l'Air. Lorsque Jarel rencontre des ennemis, un damier apparaîtra permettant de déplacer chacun des personnages et de livrer des combats tactiques. Le mage est extrêmement important car il peut lancer des sorts. les archers sont faibles en combat rapproché mais efficaces à distance. L'état physique des participants joue un rôle essentiel dans le fait de toucher ou pas son opposant. La guerre se passe en temps réel et si le joueur ne fait rien, l'ordinateur, quant à lui, profitera de ce temps pour essayer de vous ratatiner!*

A.M. Les décors sont particulièrement fouillés.

A.R. *C'est exact. Pascal Einsweiler, le graphiste, a réalisé un très beau travail. Le monde est une surface de jeu d'environ 4 mille cases avec quatre orientations différentes. Cela donne une très grande diversité. L'équipe se déplace dans un environnement en 3D, non pas calculées, mais entièrement dessinées, avec des éléments de décors qui peuvent avoir jusqu'à huit tailles différentes. Les cases latérales contigües, présentées côte à côte sont dans le prolongement l'une de l'autre. Au départ Michel Pernot et Pascal Einsweilher, notre équipe de Nancy en charge du projet, avaient pensé à un scrolling pour le déplacement latéral. Même si cette solution n'a pas été retenue, on éprouve une impression formidable de déplacement dans un monde réel. L'avantage de ce mode de représentation est d'avoir des décors nettement plus beaux et plus élaborés que ceux qu'on trouve dans les décors calculés. A ma connaissance, c'est la première fois que ce procédé est employé.*

A.M. Comment l'histoire se déroule-t-elle?

A.R. *Des épisodes de jeu se passent en extérieur avec des phases de combat, de recherche de renseignements par les éclaireurs qui doivent repérer les tours où l'on pose les gemmes, les entrées de souterrains, etc. Il est également possible de trouver des renseignements chez le moine. Le jeu se déroule en trois épisodes de difficulté croissante. Le premier épisode est relativement facile et permet de bien s'imprégner de l'esprit du jeu. Ils prennent plusieurs heures chacun en temps réel. Il n'est pas exclu, suivant le succès que rencontrera ce programme, que nous assions une suite reprenant les personnages avec d'autres scénarios, ou avec d'autres thèmes.*

Le monde micro

A.M. Vous êtes six salariés: les trois fondateurs, le graphiste Jean-christophe Charter et les deux de Nancy, avec une moyenne d'âge de 26 ans. Comment voyez-vous l'avenir de la micro et l'avenir de votre société?

P.P. *L'effet micro a d'abord été un effet de mode qui a joué à plein dans les années 85. A présent, les gens achètent plus en connaissance de cause, c'est-à-dire pour exploiter des logiciels bien particuliers ou pour jouer. A mon avis, dans un an le marché va exploser avec un secteur console énorme qui va prendre presque tout le secteur jeu. Quant à nous, tout en prenant des contacts concrets et en restant attentifs à la croissance du marché des consoles, nous continuons nos développements sur micro. Nous sommes une structure de création, cinq développeurs et un commercial, et notre prochain objectif sera de*



renforcer, de façon plus incisive, notre structure de commercialisation.

A.M. Trois ou quatre softs par an permettent-ils de faire vivre six salariés?

P.P. *Tout à fait! Nous n'avons pour l'instant jamais perdu d'argent sur aucun des neuf programmes sortis. Il ne sert à rien de fournir du fast-soft standardisé à la pelle en raison de cette loi économique que j'appelle la loi des 20-80.*

Parmi tous les programmes qui sortent, environ 20% totalisent 80% des ventes. Il s'agit donc de consolider notre image forte de qualité et de bien l'exploiter en éditant des produits costauds dont le développement dure de six à neuf mois. Des produits qui sortent de la masse courante.

En tout cas, c'est notre façon de voir les choses et notre ambition.

A.M. Pourquoi faites-vous ce métier?

P.P. *Pour au moins trois bonnes raisons: il nous fait vivre convenablement, il nous permet d'être indépendant, il satisfait notre désir de création.*

Propos recueillis par *Léopold Braunstein* ■

KOMELEC « Grand Public »
4, rue Yves Toudic
75010 Paris
Tél. : (1) 42 08 63 10
(1) 42 08 54 07
Fax : (1) 42 08 59 05

KOMELEC « Professionnel »
« Le Carnot »
12, rue Sadi Carnot
93170 Bagnolet
Tél. : (1) 43 63 64 64
Fax : (1) 43 63 77 32

KOMELEC

La liaison informatique



Adaptateur Vidéo CGA/EGA PC ➔ Télé
500 F



Commutateur Vidéo ATARI Multisync
300 F



SWITCHER de Joystick et de souris
130 F



Sortie audio type RCA pour ampli ext.

Commutateur Vidéo mono / coul
200 F



Lecteur ATARI Switch
300 F

CABLES INFORMATIQUE SUR ATARI

CABLES IMPRIMANTE

1,80 m	48,00 F
3,00 m	80,00 F
5,00 m	120,00 F
7,00 m	130,00 F

CABLES SÉRIE 25 M/M ou M/F

1,80 m	48,00 F
3,00 m	80,00 F
5,00 m	120,00 F
7,00 m	130,00 F
10,00 m	222,00 F

CABLES RONDS AU METRE

14 Non Blindé	17,00 F
14 Blindé	30,00 F
(Câble en nappe au mètre 0,40 le PTS)	
14 Conducteurs	5,60 F

Câble péritel ATARI	**90 F**
Cordon HARD COPY	**180 F**
Détecteur de sonnerie	120 F
Câble minitel ATARI	95 F
Câble disque dur ATARI DB 19 M/DB 19 M. 0.70 m	120 F
Câble pour connecteur lecteur 5" 1/4	130 F
Câble pour connecteur lecteur 3" 1/2	130 F
Rallonge joystick 1,80 m	70 F
Rallonge joystick 0,30 m	40 F
Rallonge moniteur DIN 13 M/13 F 2 m	130 F
Rallonge lecteur DIN 14 M/14 F 2 m	130 F
Commutateur vidéo en kit	130 F
Câble Nuit Modem (2m) PC →PC ou PC →ATARI	**100 F**

CONNECTEURS

DB09 MALE/FEMELLE		4,00 F
DB15		5,00 F
DB19	"	**8,00 F**
DB23	"	**8,00 F**
DB25	"	6,00 F
DB37	"	12,00 F
DB50	"	25,00 F
DIN ATARI 13 M		20,00 F
DIN ATARI 13 F Ci		20,00 F
DIN ATARI 13 F (Cordon)		30,00 F
DIN ATARI 14 M		20,00 F
DIN ATARI 14 F Ci		20,00 F
DIN ATARI 14 F (Cordon)		30,00 F
Capot DB 9 Vis longues		6,60 F
Capot DB 19	"	**8,50 F**
Capot DB 23	"	**8,50 F**
Capot DB 25		6,80 F

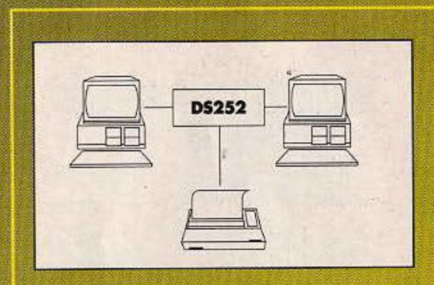
MEMOIRES

27256	30 F	41464 - 8	32 F
27C256	32 F	41 1000	65 F
27512	66 F	43256 - 8	75 F
4164 - 10	19 F	44256 - 8	64 F
41256 - 10	19 F	6264	45 F

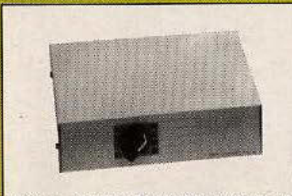
BARETTES SIMM 1 Mo x 8 et 1 Mo x 9 430 F

ATELIER DE CABLAGE A VOTRE DISPOSITION

DATA SWITCH



DS 252 2E/1S	*210 F*
DS 25 X2E/2S	*356 F*



4E/1S
350 F

Câble DATA SWITCH/Micro 25M/25M

Commande mini. : 100 F - Administrations & Sociétés : bon de C^de^ minimum : 500 FHT. - Catalogue (précisez PC ou ATARI) 30 F remboursé à partir de 200 F d'achat. Port : + 40 F jusqu'à 3 kg. Prix indicatifs. Extrait de notre catalogue connectique :

LES PRIX S'ENTENDENT TTC

KOMELEC « Grand Public » du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h30 à 19h

PRIX PAR QUANTITE NOUS CONSULTER



250 F SOURIS ATARI

GALERIE GRAPHIQUE

Le rendez-vous du pinceau électronique et de la palette vidéo.


BROOKLYN réalisé par R. Virbel avec Néochrome

Graphisme pour tous

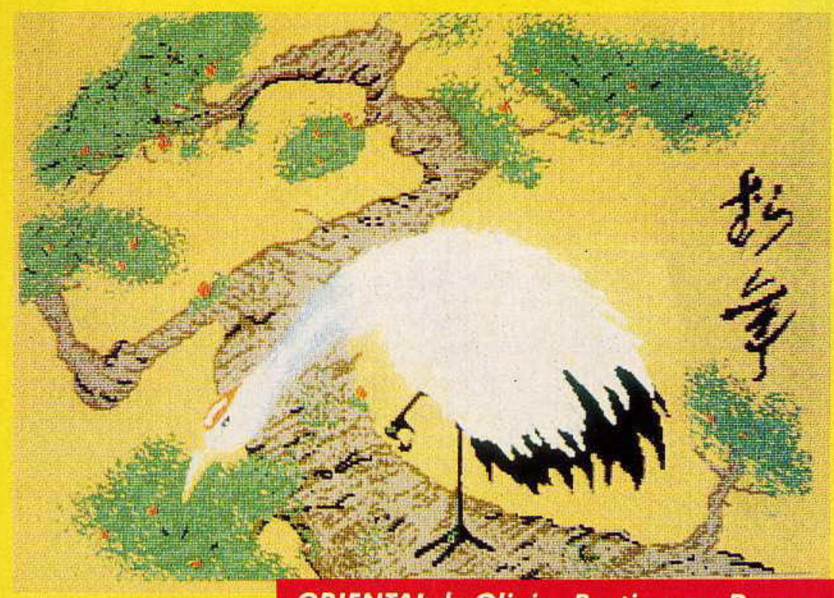
Tous les mois, vous découvrirez dans la galerie les meilleures créations graphiques sur ST reçues au journal. **Atari Magazine** sélectionne à chaque fois le plus beau dessin du mois (vote de la rédaction). L'heureux gagnant se voit alors attribuer dix logiciels du domaine public sélectionnés sur le catalogue du **3615 ATARI**.

Dessins téléchargeables

Pour vous procurer une image parue dans la galerie, rien de plus simple! Elles se trouvent (format Degas auto-décompactables ou Spectrum 512) dans le dossier **GALERIE** du téléchargement **3615 ATARI**. Utilisez le programme *Transity*, *ZZ-COM* ou *EMULCOM3* pour les télécharger.

Comment participer?

Envoyez-nous vos créations sur disquette, avec vos coordonnées et le nom du programme de dessin utilisé sur l'étiquette. Joignez également une attestation signée de diffusion et mise en téléchargement de vos dessins.


ORIENTAL de Olivier Bertin avec Degas



M. Patrick Dumas aimerait illustrer des jeux vidéo. Si vous avez des projets de développement, envoyez les propositions et l'adresse au journal qui transmettra.

Pour bien commencer la nouvelle année, voici la première image de la section dédiée aux images en 512 couleurs. Remarquez les possibilités de dégradés offertes par une palette étendue.

ZED0002 réalisé par Patrick Dumas avec Degas Elite



MILTONIA réalisé par F. Rousselle avec ZZ Rough

Les images seront impérativement au format Degas, Degas compressé ou Spectrum 512. Utilisez *Tiny* (disponible sur le téléchargement **3615 Atari**) ou tout autre utilitaire de conversion de format si votre programme de dessin ne sait pas sauvegarder dans ce format d'image. Les dessins sont acceptés dans les trois résolutions.

Gabriel Lopez ■

Envoyez vos œuvres à:
ARTIPRESSE
Galerie Graphique
79, avenue Louis Roche
92230 Gennevilliers

L'artiste du mois

Un grand bravo à R. Virbel, dont le dessin «Brooklyn» a été sélectionné comme dessin du mois par l'équipe d'**Atari Magazine**.



YOGA réalisé par Jean Louis Henry avec Degas Elite

La couleur Puissance 512

Nous allons bientôt ouvrir une section de la galerie pour les images au format Spectrum 512. Si vous travaillez avec ce logiciel graphique n'hésitez pas à nous envoyer vos créations (même procédure que pour les images Degas). Si vous ne disposez pas de ce programme, utilisez READSP01.TOS (disponible sur le téléchargement du **3615 ATARI**) pour visualiser les dessins sur votre moniteur couleur.

POWERMONGER
La soif du pouvoir

La suite très attendue de Populous apporte plein de nouveautés stratégiques et graphiques. PowerMonger, c'est cent quatre-vingt-quinze mondes dont vous serez, peut-être, le héros.

Apparemment le visuel ressemble à celui de *Populous*. On trouve au centre de l'écran une surface de jeu représentant en détail une partie du monde et, sur la gauche, une carte globale avec un point blanc situant cette portion d'univers. Bien vite, on s'aperçoit que la représentation centrale est nettement plus détaillée (maisons, hommes, moutons, etc.), et ce n'est pas tout: il est possible de faire tourner le paysage pour changer le point de vue (soixante-quatre possibles!), et même zoomer jusqu'à isoler un personnage ou un bâtiment.

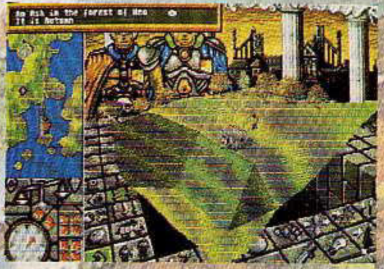
Seconde surprise: on entend le martèlement des forgerons, le bêlement plaintif des moutons, les cris des oiseaux annonçant le printemps puis le sifflement du vent qui commence à souffler. La pluie abondante noie alors le paysage et, l'hiver s'installant, la neige se met à tomber à gros flocons.

Un monde vivant

Cette première prise de contact est assez surprenante, un véritable monde vivant se cache dans votre ST! D'autant que chacun des personnages qui s'agite devant vous possède son propre nom, un conjoint, un état de santé, un certain rythme de travail, des objets, un âge donné et dépend d'une cité. Vous voyez ainsi des gens aller à la pêche, cultiver les champs, garder des moutons, abattre des arbres ou rentrer dans des ateliers pour fabriquer des objets.

Un monde sans pitié

Vous jouer le rôle du premier Capitaine (il apparaît le plus à gauche au-dessus de la fenêtre centrale) et vous devez conquérir le monde. Il suffit pour cela de contrôler au moins la moitié de sa population. Vous pouvez avoir une idée de l'équilibre des forces en observant l'icône balance, si elle penche de votre côté vous aurez alors réussi la conquête et vous pourrez passer à la suivante. Pour rallier des populations à votre cause, vous devez gagner des cités, essentiellement par la castagne, trouver de la nourriture, inventer des armes, des objets à commercialiser, recruter des hommes et d'autres capitaines.



Chaque action dépend en grande mesure de l'attitude de vos capitaines: passive, neutre ou agressive. Un capitaine agressif, par exemple, attaquera toutes les populations passant près de lui. Il enrôlera pratiquement tous les hommes d'une cité et s'emparera de toute la nourriture. Alors qu'un capitaine «passif» fabriquera des charrues, celui-là «inventera» surtout des armes.

Tout ceci serait assez facile si vous étiez seul! Mais attention, d'autres armées battent la campagne et recherchent les mêmes choses que vous. Elles peuvent être aussi fortes avec des comportements intelligents et ne vous feront aucune faveur si par malheur vous croisez leur chemin.

Un monde riche

Sans détailler toutes les commandes de ce jeu qui contient une vingtaine d'icônes pouvant interférer les unes avec les autres, sachez tout de même que les actions principales concernent la nourriture, les inventions, les attaques et les déplacements avec de jolis raffinements comme le troc, l'alliance ou l'espionnage.

Ce n'est qu'après de longues heures que vous pourrez dégager des semblants de stratégie de ce jeu riche et complexe. L'équipe de Bullfrog le dit d'ailleurs très bien dans la notice (quarante-deux pages en français): «S'il est simple de lancer une action, par exemple attaquer un mouton gardé par un berger, son résultat peut-être compliqué: le berger voulant protéger son mouton vous attaquera en retour». C'est cette impressionnante chaîne de causes et de conséquences qui font de *PowerMonger* une étonnante simulation économico-guerrière, un monde quasi vivant dans votre ordinateur!

Léopold Braunstein

PowerMonger
Jeu de stratégie et simulation d'un monde vivant
De chez **Bullfrog**
Distribué par **Electronic Arts**
Prix: 299 F
Note globale: **93%**

GERER SON BUDGET
Illustrons par l'exemple!

Vous trouvez que gérer ses comptes et établir le budget de son foyer sont des tâches fastidieuses? Nous aussi! Voyons ensemble comment y remédier afin de nous faciliter la vie.

Utiliser un logiciel dédié n'est ni compliqué, ni sorcier. Nous vous proposons une prise en main en image d'un logiciel de comptes bancaires, *Gestcomptes*.
Ce dernier n'est pas le logiciel le plus complet qui existe à l'heure actuelle sur le marché, cependant il a le mérite d'être, selon nous, le plus cohérent.
Ses qualités reposent essentiellement sur l'environnement utilisé (menus déroulants, boîtes de dialogue multiples, raccourcis clavier), sur sa simplicité d'utilisation, sur sa puissance fonctionnelle, ainsi que pour l'ensemble des prestations proposé avec le logiciel (suivi télématique, manuel d'utilisation, programme *GestBord* autorisant l'édition de remises de chèques, pérennité du produit).

Double clic

Après avoir introduit la disquette dans le lecteur du ST, nous «double-cliquons» sur l'icône programme correspondant. Aussitôt apparaît l'environnement graphique de qualité du programme. D'emblée, il vous est demandé de sélectionner si vous désirez ouvrir un fichier ou en créer un nouveau. Si vous n'êtes pas trop confiant quant à vos capacités de gestionnaire ou d'utilisateur, vous pouvez charger le fichier de démonstration qui est mis à votre disposition, afin de découvrir, sans commettre d'imprudence, les diverses possibilités de *Gestcomptes*. Notre but étant de nous lancer dans les méandres des recettes et dépenses quotidiennes, nous créons un nouveau fichier (figure 1).



Fig. 1: l'environnement de travail de Gestcomptes

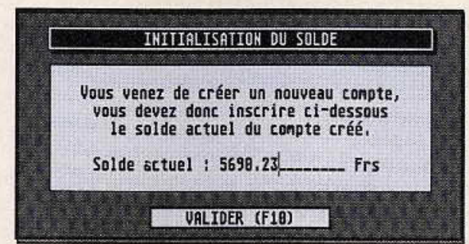


Fig. 2: initialisation du compte bancaire

Après avoir saisi le nom du fichier, nous validons l'opération. Le premier travail à effectuer consiste en une initialisation du logiciel.

Initialisation

Solde du compte
L'initialisation de *Gestcomptes* doit commencer par celui du solde de votre compte bancaire.

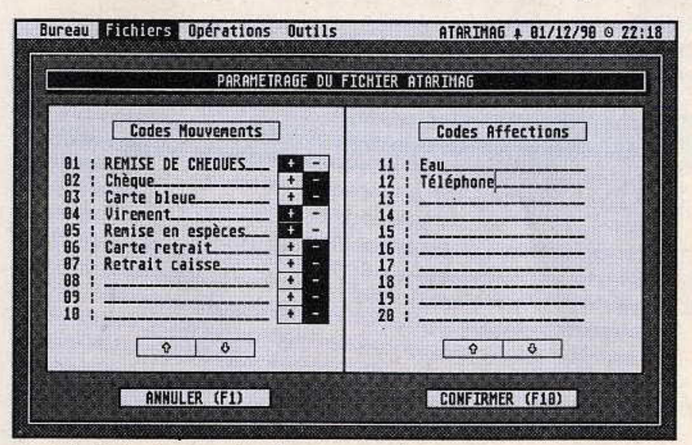


Fig. 3: initialisation des codes affectations et opérations

A cet effet, une boîte de dialogue vous permet d'enregistrer le montant négatif ou positif de vos avoirs en banque. La validation de l'opération nous amène au paramétrage du fichier (voir figure 2).

Codes mouvements
Les codes mouvements correspondent aux différentes opérations qui sont enregistrées sur votre compte. Il s'agit notamment de la remise et de l'émission de chèques, de virements, de retraits soit par carte bleue ou carte de retrait, des opérations de cartes bleues courantes, etc. Il peut s'agir de frais financiers qui sont prélevés sur votre compte pour des raisons variées: paiement d'agios débiteurs, renouvellement de votre abonnement carte bleue, ou tout simplement d'un virement

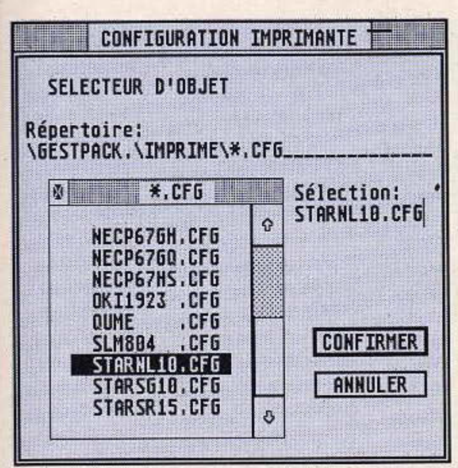


Fig. 4: configuration de l'imprimante

vers un compte d'épargne ou de placement. Pour chaque code mouvement, vous devez indiquer le sens de l'opération (plus ou moins). Trente codes mouvements sont à votre disposition (voir figure 3).

Codes affectations

Les codes affectations vont vous permettre d'organiser la gestion de votre budget. En effet, chaque dépense va être affectée à un poste de budget particulier. Ainsi, les courses de la veille au soir vont être attribuées au poste alimentation. Vos dépenses comme vos recettes vont devoir être organisées en fonction de vos propres caractéristiques budgétaires. Les codes affectations (30 maximum) que vous allez mettre en place seront par exemple: alimentation, entretien maison, soins médicaux, transports, habillement, loisirs, automobile, loyer, salaires, etc. N'oubliez pas de prévoir une case «divers» qui vous permettra d'affecter une dépense inhabituelle dans ce poste fourre-tout (voir figure 3).

Imprimante

Si par bonheur vous possédez une imprimante, il vous est possible d'en choisir le «driver», c'est-à-dire le fichier vous permettant de communiquer correctement entre l'ordinateur et l'imprimante. Une quinzaine de fichiers vous assurent de trouver la configuration de votre imprimante (voir figure 4).

Saisie des opérations

Le cœur des logiciels dédiés à la gestion familiale repose sur la saisie des opérations. A cet effet, l'auteur de *Gestcomptes* a mis à la disposition de l'utilisateur une boîte de dialogue possédant des astuces pour optimiser le temps de saisie. Chaque écriture comporte la date de l'opération, un code mouvement, un code affectation, un montant, et éventuellement trois lignes d'observations.

La date peut être celle du jour (si vous possédez une horloge permanente), ou elle peut correspondre à une date antérieure ou postérieure à cette dernière.

Des raccourcis clavier vous permettent, plutôt que d'avoir à ressaisir la date, d'incrémenter ou de décrémenter d'un jour, d'une semaine ou d'un mois.

Les codes mouvements et affectations n'ont pas à être saisis puisqu'il suffit de cliquer pour les choisir. Si par mégarde vous avez oublié de paramétrer l'un de ces codes, il n'y a pas d'inquiétude à avoir. Vous devez simplement sélectionner une ligne de code non définie et automatiquement vous vous retrouvez face à la boîte de dialogue destinée au paramétrage. Le paramétrage modifié, votre saisie peut continuer. Aussitôt après avoir validé votre opération, vous pouvez soit continuer votre saisie, soit sortir de l'opération en cours (figure 5).

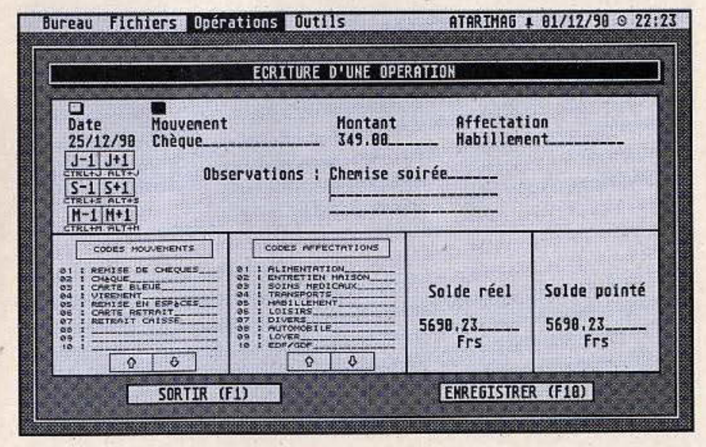


Fig. 5: saisie des opérations bancaires

Visualisation et impression

Une fois les opérations courantes de la journée saisies, vous pouvez rechercher les opérations enregistrées pour éventuellement les modifier ou les imprimer. Une boîte de dialogue intitulée «filtre» s'affiche et offre la possibilité de sélectionner sur critère les opérations désirées. Dans notre cas, nous voulons simplement obtenir la visualisation et l'impression des deux premières opérations réalisées. Aussi, nous confirmons l'opération sans trop nous soucier des options proposées (figure 6). Aussitôt s'affiche une fenêtre permettant de visualiser l'ensemble des écritures sélectionnées. Dans notre cas, toutes, c'est-à-dire nos deux petits mouvements de compte (figure 7). Le fait de désélectionner la fenêtre active entraîne la possibilité d'imprimer les écritures affichées à l'écran (voir figure 8). L'impression des données de *Gestcomptes* est correcte et vous donne la possibilité de connaître notamment le solde des écritures qui ont été sélectionnées et affichées précédemment.

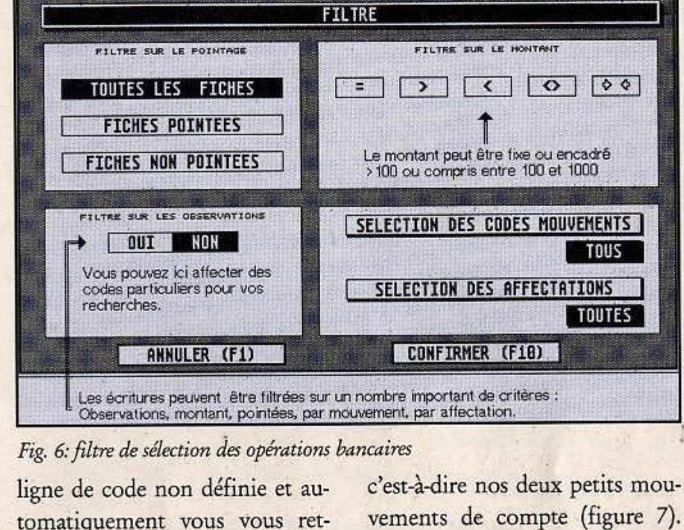


Fig. 6: filtre de sélection des opérations bancaires

Date	V	G	Mouvement	Montant	Affectation	Obser
25/12/90	✓		Chèque	-349,00	Habillement	Chemi
26/12/90			Carte bleue	-120,00	Pharmacie	Crise

La case "V" correspond à la validation de votre écriture, c'est à dire à son pointage effectif.
La case "G" est utilisé dans le cadre du programme GESTBOARD qui gère les bordereaux de remise de chèques.

Fig. 7: affichage des opérations bancaires enregistrées

Pointage et recherche

Le pointage des opérations consiste à sélectionner les écritures qui sont passées au débit ou au crédit de votre compte. L'intérêt de cette fonction est de «jongler» avec le solde effectif de son

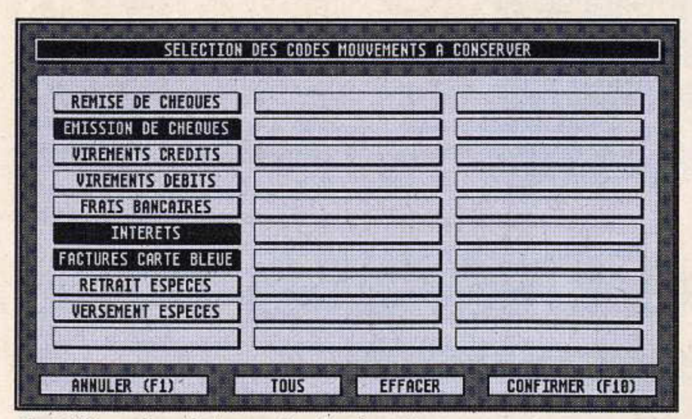


Fig. 9: filtrage des opérations en fonction des codes mouvements

compte. Cela peut être pratique lorsque l'opération en question est celle du paiement des impôts. Le choix à trancher reposera entre le coût éventuel d'une autorisation de découvert et la majoration forfaitaire imposée par votre percepteur. Et si par chance, les sommes que vous avez dépensé ne sont pas encore prélevées de votre compte, vous n'aurez pas à vous poser ce cas de conscience. Pour pointer les écritures, nous devons refaire l'opération précédente. Si nous décidons de pointer uniquement les chèques émis, les factures de carte bleue et les intérêts débiteurs, nous devons sélectionner dans notre boîte «filtre» (voir figure 6) l'option «sélection des codes mouvements» et cliquer sur les codes en question. La validation de l'opération entraîne l'affichage des opérations correspondant aux critères de sélection (figure 9). Le filtre de sélection peut permettre toutes sortes d'opérations. Ainsi, vous pouvez rechercher les dépenses d'alimentation d'un montant compris entre 100 et 500 F réglées par carte bleue. Dès que la fenêtre contenant les écritures s'affiche (voir figure 10), il ne vous reste plus qu'à cliquer sur l'écriture enregistrée au solde de votre compte. Les écritures à pointer sont celles qui sont indiquées sur votre relevé de compte que vous recevez en moyenne tous les quinze jours. Ainsi, par exemple, la prise en compte de votre carte bleue est immédiate.

Non seulement vous pouvez grâce à *Gestcomptes* connaître le montant des opérations en carte bleue, mais aussi celles qui ne sont pas encore débitées.

Vous avez ainsi le solde du crédit dont vous bénéficiez provisoirement jusqu'à la fin du mois courant.

Date	V	G	Mouvement	Montant	Affectation	Obser
23/11/89			EMISSION DE CHEQUES	-350.00	FRAIS VOITURE	VIDAN
25/11/89			FACTURES CARTE BLEUE	-652.25	NOURRITURE	CONSE
05/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-3000.00	SALAIRES	CH N°
05/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-3000.00	SALAIRES	CH N°
05/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-3000.00	SALAIRES	CH N°
06/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-354.00	RESTAURANT	
06/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-5600.00	LOYER	
06/12/89			FACTURES CARTE BLEUE	-1000.00	FRAIS VOITURE	REVIS
20/12/89			EMISSION DE CHEQUES	-500.00	VETEMENTS	

Fig. 10: pointage des écritures

Résultats et statistiques



Fig. 8: impression des opérations

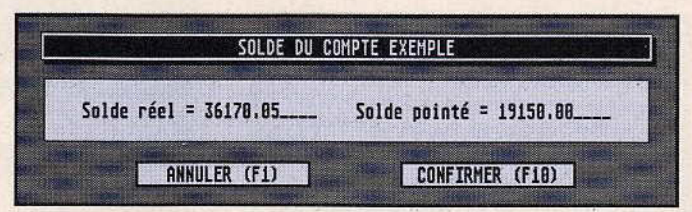


Fig. 11: état réel et pointé de votre compte

Vous pouvez à tous moments obtenir le solde réel et le solde pointé de votre compte (figure 11), ainsi qu'un certain nombre d'informations sur la physionomie de votre budget familial.

Trois catégories d'informations peuvent être obtenues: comparaison par affectation, comparaison recettes/dépenses et progression du solde (voir figure 12). La comparaison recettes/dépenses permet d'obtenir le pourcentage affecté à chacun des postes de votre budget (voir figure 13).

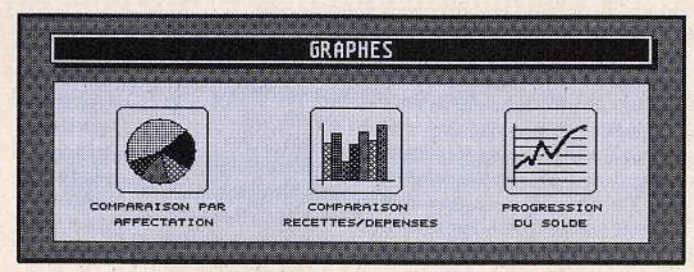


Fig. 12: sélection des graphiques

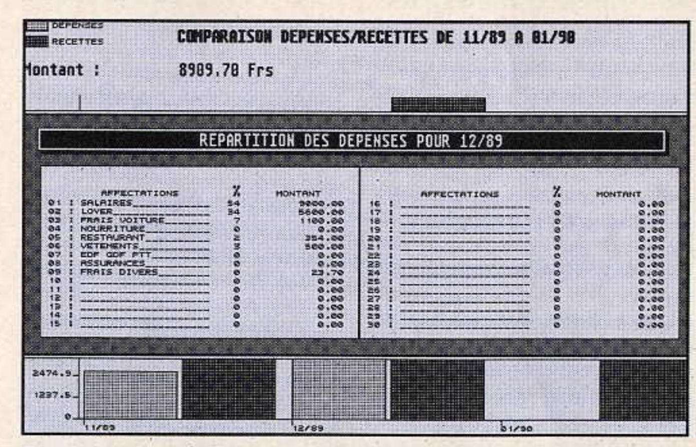


Fig. 13: statistiques de Gestcomptes

Aide télématique

Gestcomptes est livré avec une aide de télématique (voir figure 14). Pour en bénéficier, il faut posséder un minitel, un cordon de liaison et relier l'ensemble.

Fonctionnant en accessoire, il peut être appelé durant l'utilisation de *Gestcomptes*. Après allumage de votre minitel, le programme se charge d'effectuer la connexion avec le serveur. La «hot-line» de **Log Access** permet d'écrire des messages concernant l'utilisation du logiciel. Ainsi, si vous avez un problème quelconque, vous aurez la possibilité d'obtenir une aide rapide et efficace. Vous pouvez aussi récupérer diverses informations sur l'ensemble des produits commercialisés par **Log Access**. Ces informations, comme les réponses obtenues sur le serveur, s'affichent dans une fenêtre Gem à la manière d'un logiciel de traitement de texte (voir figure 15).

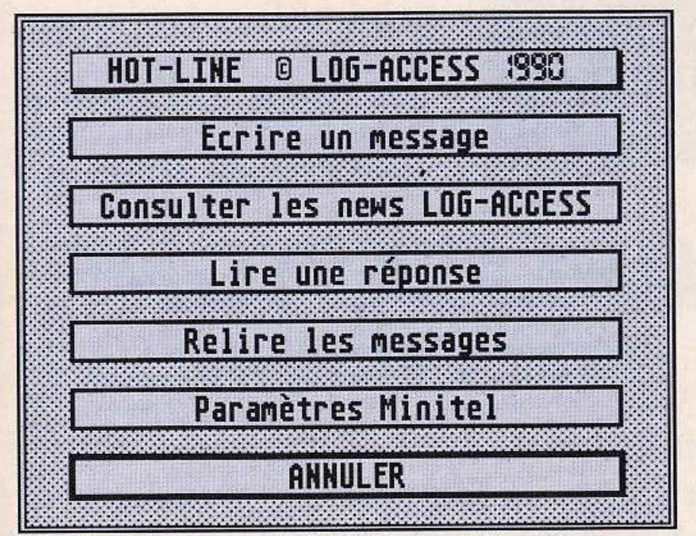


Fig. 14: l'aide télématique de Log-Access

En route?

Voilà! C'est aussi simple que cela. En quelques clics nous avons réussi ce que nous n'obtenons que très rarement de la part de notre banquier: l'état réel de nos comptes.

De surcroît, la possibilité de connaître l'aspect réel de votre budget va peut- être vous permettre de mieux maîtriser l'inflation émanant de certains postes (les dépenses de toilette de madame, vos propres dépenses somptuaires mystérieusement enregistrées dans la rubrique divers, etc.). *Gestcomptes*, bien qu'il nous paraisse excellent dans son domaine reste insuffisant lorsque vous devez gérer simultanément plusieurs comptes, prévoir vos dépenses sur l'année ou automatiser l'enregistrement des prélèvements. A moins qu'une nouvelle version ne sorte bientôt (c'est ce que nous sommes en droit d'espérer), les autres produits présentés, vous permettrons de trouver votre bonheur.

Thierry de Rouet

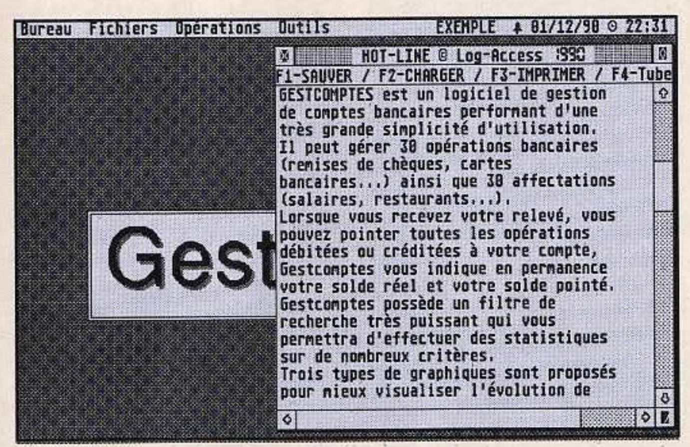


Fig. 15: récupération des informations du serveur

CRÉER SON APPLICATION?

Le sur mesure, c'est épatant!

Avec le tableur LDW POWER, non seulement vous aller épater votre entourage en réalisant une application de gestion familiale sur mesure, mais vous allez en plus enrichir vos connaissances.

Réaliser votre propre application de gestion familiale à l'aide d'un tableur n'est pas aussi compliqué que vous le croyez. Nous vous proposons de vous montrer pas à pas comment faire. Pour effectuer notre application, nous avons choisi le tableur LDW Power. Ce dernier possède des fonctions puissantes et faciles d'utilisation qui nous permettent de créer un tableau de calcul qui n'a rien à envier aux programmes dédiés.

Cadre de saisie

Pour mettre en place la première partie de notre application, recopiez la figure A. Diminuez ou agrandissez la taille des cellules à l'aide de la souris. Les pointillés, délimitant les indicateurs de colonnes (A,B,C, etc), peuvent être «tirés» vers la droite ou vers la gauche. Les cellules A3..G3 doivent être centrées (Fonction: Champs -> Aligné -> Centré-sélection cellules A3..G3 - validation). De la même manière Centrage des cellules A3..G3 (Fonction: Champs -> Genre -> Gras -sélection cellules A3..G3 - validation). Les cellules A6..G6 doivent contenir des [*]. Saisir en A6 [*]. Recopiez A6 dans les cellules B6..G6 (Fonction: Recopie - sélection cellule A6 -validation - sélection cellule B6..G6 - validation). Pour mettre en place les cellules A10..G10, recopiez A3..G10 en A10..G10. En A1 saisissez [@TODAY] et formatez (Fonction Champs -> Format -> Date -> 1(JJ/MMM/AA) - sélection cellule A1 - validation). Cette fonction permet d'obtenir la date du jour.. Formatez Cellules F11..G200 au format monnaie (Fonction: Champs -> Format -> Monnaie -> nombre de décimales:2 - validation-sélection cellules F11 à G200-validation).

HOME	A	B	C	D	E	F	G
1	24-Déc-90			RECHERCHE DES ECRITURES			
2							
3	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
4							
5							
6	******	******	******	******	******	******	******
7							
8				SAISIE DES ECRITURES			
9							
10	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
11							
12							

Fig A: cadre de la saisie des écritures et des recherches

Saisie des écritures

Vous pouvez commencer à saisir quelques opérations afin de vérifier tout au long de nos manipulations le bon fonctionnement de l'application. Prenez garde à ne saisir que des libellés identiques. Date: saisir par exemple ['18-Déc-90]. P: saisir [N] pour non pointé ou [X] pour pointé. Opération: saisir [CB] pour carte bleue, [CH000000] pour chèque, [VI] pour virement, etc. Budget: saisir [AL] pour alimentation, [HA] pour habillement, etc. Commentaires: sans format particulier. Débit ou crédit: saisir des valeurs sous la forme [1000,20] (figure A2).

Feuille Champ R-D Transfert Impression Graphe Outils Macro Quitte

CMD PRET OUI CALCULE SCROLL END NOTE AIDE CAP

A18: (L) [L10]

GESFAM91-A

HOME	A	B	C	D	E	F	G
7							
8				SAISIE DES ECRITURES			
9							
10	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
11	18-Déc-90	X	CH12548752	AL	Monoprix	F765,50	
12	24-Déc-90	X	CH12548753	AL	Charcuterie	F1.231,00	
13	24-Déc-90	N	CB	HA	Chemise soirée	F349,00	
14	25-Déc-90	N	CH12548754	SM	Médecin	F180,00	
15	26-Déc-90	N	CB	SM	Médicaments	F143,25	
16	26-Déc-90	N	CB	DI	Retrait personnel	F400,00	
17	26-Déc-90	N	VI		Prime fin d'année		F8.423,30
18							
19							
20							
21							

Fig A2: saisie des écritures

Recherche des écritures

Effectuez toutes les opérations indiquées par la figure B.

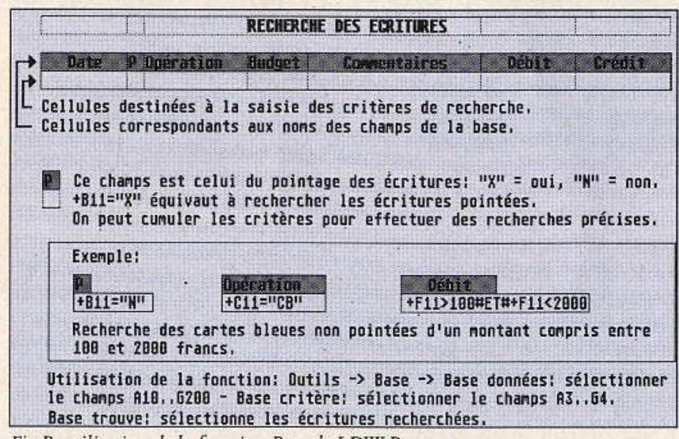


Fig B: utilisation de la fonction Base de LDW Power

A Feuille Champ R-D Transfert Impression Graphe Outils Macro Quitte

ESC TROUVE OUI CALCULE SCROLL END NOTE AIDE CAP

A11: (L) [L10] '18-Déc-90

TROUVE

	A	B	C	D	E	F	G
10	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
11	18-Déc-90	X	CH12548752	AL	Monoprix	F765,50	
12	24-Déc-90	X	CH12548753	AL	Charcuterie	F1.231,00	
13	24-Déc-90	N	CB	HA	Chemise soirée	F349,00	
14	25-Déc-90	N	CH12548754	SM	Médecin	F180,00	
15	26-Déc-90	N	CB	SM	Médicaments	F143,25	
16	26-Déc-90	N	CB	DI	Retrait personnel	F400,00	
17	26-Déc-90	N	VI		Prime fin d'année		F8.423,30
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							

Fig B2: recherche automatique des opérations

Saisir en B4 [+B11="N"], en C4 [+C11="CB"] et en F4 [+F11>100#ET#+F11<2000]. Fonction: Outils -> Base -> Données - sélection cellules A10 à G200 - validation. Fonction: Outils -> Base -> Critère - sélection cellule A3..G4 - validation. Fonction: Outils -> Base -> Trouve. La figure B2 montre le résultat obtenu. En grisé apparaît l'écriture sélectionnée d'après les critères de recherches indiqués. L'utilisation des touches fléchées bas et haut permet de passer à l'écriture suivante ou de revenir sur l'écriture précédemment sélectionnée. Sortez de l'option en appuyant sur la touche «ESC». Les recherches peuvent maintenant être activées par la touche de fonction «F7». Les critères de sélection peuvent être changés et les nouvelles recherches enclanchées grâce à la touche «F7».

Tableau de bord

Mettez en place le tableau de bord conformément à la figure C. Recopiez la cellule A1 en I1. Formatez au format monnaie les cellules J3, J5 à J8, L3 à L14 et L16. Formatez au format pourcentage «%» (2 décimales) les cellules M3 à M14.

Moteur de l'application

Pour effectuez nos calculs, il faut mettre en place tout une série de critères permettant la sélection des écritures.

Recopiez de façon identique les figures D et E. En grisé sont indiqués les critères de sélection qui n'apparaissent plus après validation.

Simplifications

Afin de faciliter l'écriture de nos formules, nous devons nommer le champ A10..G200. Fonction: Champs -> Nom -> Crée - saisir [BASE] - validation. Ainsi, au lieu de saisir A10..G200, on saisit BASE. L'utilisation du signe «$» devant les coordonnées des cellules (exemple: $A$1) indique qu'elles sont absolues. Ainsi, lors de la recopie d'une cellule vers une autre, les coordonnées indiquées comme absolues ne seront pas modifiées, tandis que les autres coordonnées, dites relatives, seront changées en fonction des déplacements effectués (exemple [+A1] recopié en A3 donne [+A3], [+$A$1] recopié en A3 donne [+$A$1]).

	N	O	P	Q	R	S	T	U
22	**	Total postes Loisirs -->						
23	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
24	**				+D11="LO"			
25	**	Total postes Automobile -->						
26	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
27	**				+D11="AU"			
28	**	Total postes Loyer -->						
29	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
30	**				+D11="LY"			
31	**	Total postes EDF/GDF -->						
32	**	Date	P	Opération	Cudget	Commentaires	Débit	Crédit
33	**				+D11="EG"			
34	**	Total postes Eau -->						
35	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
36	**				+D11="EA"			
37	**	Total postes Téléphone -->						
38	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
39	**				+D11="TE"			
40	**	Total postes Divers -->						
41	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
42	**				+D11="DI"			

Fig E: seconde partie du moteur de l'application

	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	**	Solde pointé débits/crédits -->						
2	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
3	**		+B11="X"					
4	**	Solde CB non pointés -->						
5	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
6	**		+B11="N"	+C11="CB"				
7	**	Total postes Alimentation -->						
8	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
9	**				+D11="AL"			
10	**	Total postes Entretien maison -->						
11	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
12	**				+D11="EM"			
13	**	Total postes Soins médicaux -->						
14	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
15	**				+D11="SM"			
16	**	Total postes Transports -->						
17	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
18	**				+D11="TR"			
19	**	Total postes Habillement -->						
20	**	Date	P	Opération	Budget	Commentaires	Débit	Crédit
21	**				+D11="HA"			

Fig D: première partie du moteur de l'application

	H	I	J	K	L	M	N
1	**	24-Déc-90		TABLEAU DE BORD		% des dépenses	**
2	**						**
3	**	Solde initial:		Alimentation (AL):			**
4	**			Entretien maison (EM):			**
5	**	Solde réel:		Soins médicaux (SM):			**
6	**	Solde pointé:		Transports (TR):			**
7	**	Solde non pointé:		Habillement (HA):			**
8	**	Dont CB non pointés:		Loisirs (LO):			**
9	**			Automobile (AU):			**
10	**			Loyer (LY):			**
11	**			EDF/GDF (EG):			**
12	**			Eau (EA):			**
13	**			Téléphone (TE):			**
14	**			Divers (DI):			**
15	**						**
16	**			Total dépenses:			**
17	**						**
18	**************	**************	******	**************	******	**************	**

Fig C: tableau de bord de la gestion de votre budget

Fonctions et formules

Recopiez à l'identique les figures F, G et H. La fonction

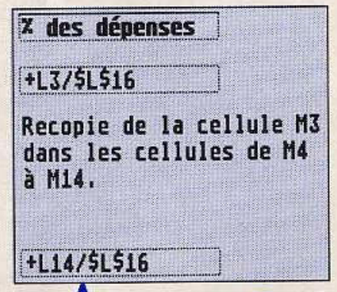


Fig H ▲ ▼ *Fig G*

Alimentation (AL):	@BSOMME($BASE;5;O8..U9)
Entretien maison (EM):	@BSOMME($BASE;5;O11..U12)
Soins médicaux (SM):	@BSOMME($BASE;5;O14..U15)
Transports (TR):	@BSOMME($BASE;5;O17..U18)
Habillement (HA):	@BSOMME($BASE;5;O20..U21)
Loisirs (LO):	@BSOMME($BASE;5;O23..U24)
Automobile (AU):	@BSOMME($BASE;5;O26..U27)
Loyer (LY):	@BSOMME($BASE;5;O29..U30)
EDF/GDF (EG):	@BSOMME($BASE;5;O32..U33)
Eau (EA):	@BSOMME($BASE;5;O35..U36)
Téléphone (TE):	@BSOMME($BASE;5;O38..U39)
Divers (DI):	@BSOMME($BASE;5;O41..U42)
Total dépenses:	@SOMME(L3..L14)

Solde initial:	Solde initial de votre compte
Solde réel:	+J3+@SOMME(G11..G200)-@SOMME(F11..F200)
Solde pointé:	+J3+@BSOMME(BASE;6;O2..U3)-@BSOMME(BASE;5;O2..U3)
Solde non pointé:	+J6-J5
Dont CB non pointés:	@BSOMME(BASE;5;O5..U6)

Fig F: formules de la première partie du tableau de bord

[@SOMME(G11..G200)] calcule la somme des montants saisis dans les cellules comprises de G11 à G200. La fonction [@BSOMME(BASE;5;O5..U6)] calcule la somme des montants saisis dans les cellules du sixième champs de données (de 0 à 6, G est le sixième) du champs de cellules nommé BASE (A10..G200) selon les critères de sélection indiqués dans le champs de cellules de O5 à U6.

Résultats

La figure H2 montre les résultats obtenus après saisie des formules de notre feuille de calcul. Ainsi, vous pouvez vérifier que le montant des écritures dont le budget indiqué est [AL] correspond au montant du poste Alimentation.

Macro commande

Pour effectuer la saisie des nouvelles écritures, la difficulté consiste à se positionner sur la cellule adéquate. Plutôt que d'avoir à se déplacer dans la feuille, vous pouvez vous placer automatiquement à l'endroit désiré. Pour se faire, recopiez dans la cellule O45 la macro commande indiquée par la figure I. Pour utiliser la macro commande. Fonction: Champs → Nom → Crée - saisir [/A] - validation. Appuyez sur les touches «Alternate» plus «A». Automatiquement, votre curseur viendra se placer sur la cellule souhaitée. Attention, cette macro commande ne fonctionne correctement qu'à la condition d'avoir, au préalable, saisi au moins une écriture.

HOME	N	O	P	Q	R	S	T	U
44	**Macro de saisie des écritures "ALT"+"A"							
45	**{Home}{bas}{bas}{bas}{bas}{bas}{bas}{bas}{bas}{bas}{end}{bas}{bas}							

Fig I: macro commande de saisie des écritures

Graphique

Vous pouvez obtenir facilement grâce à LDW Power la visualisation graphique de vos dépenses. Fonction: Graphe → Type → Circulaire. Fonction: Graphe → X → sélection des cellules K3..K14 - validation. Fonction: Graphe → A → sélection des cellules L3 à L14 - validation. Fonction: Graphe → Visualisation. Automatiquement, vous obtenez le graphe indiqué par la figure I2.

Plus loin

Rien ne vous empêche d'élaborer une application encore plus puissante que celle que nous venons de réaliser. Ainsi, vous pouvez inclure la gestion d'un second compte bancaire, établir un tableau prévisionnel de vos dépenses, comparer vos prévisions avec le réalisé, etc. En fait, vous disposez de tous les atouts pour créer une application à votre dimension et maîtriser les éléments de votre gestion.

Thierry de Rouet

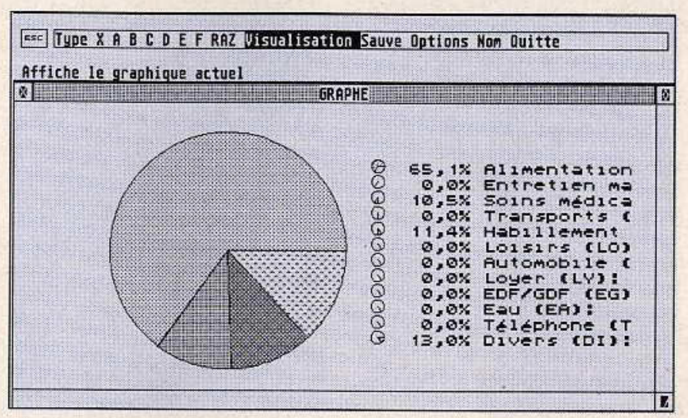


Fig I2: graphique représentant la répartition des dépenses de notre budget

Feuille Champ R-D Transfert Impression Graphe Outils Macro Quitte

CMD PRET OUI CALCULE SCROLL END NOTE AIDE CAP

I1: (D1) [L20] @TODAY

GESFAM91-A

HOME	I	J	K	L	M
1	25-Déc-90		TABLEAU DE BORD		% des dép
2					
3	Solde initial:	F8.532,25	Alimentation (AL):	F1.996,50	65,06%
4			Entretien maison (EM):	F0,00	0,00%
5	Solde réel:	F13.886,80	Soins médicaux (SM):	F323,25	10,53%
6	Solde pointé:	F6.535,75	Transports (TR):	F0,00	0,00%
7	Solde non pointé:	(F7.351,05)	Habillement (HA):	F349,00	11,37%
8	Dont CB non pointés:	F892,25	Loisirs (LO):	F0,00	0,00%
9			Automobile (AU):	F0,00	0,00%
10			Loyer (LY):	F0,00	0,00%
11			EDF/GDF (EG):	F0,00	0,00%
12			Eau (EA):	F0,00	0,00%
13			Téléphone (TE):	F0,00	0,00%
14			Divers (DI):	F400,00	13,03%
15					

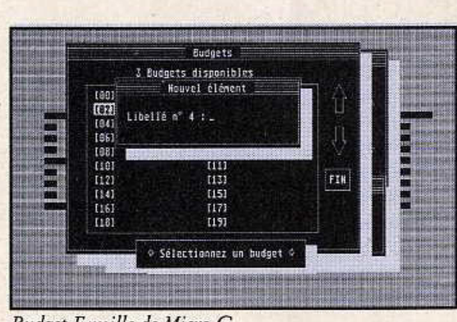
Fig H2: visualisation des résultats du tableau de bord

LES LOGICIELS DÉDIÉS
Un choix varié

Les logiciels de gestion familiale sont de plus en plus nombreux dans les rayons des logithèques. Voici un comparatif complet de l'ensemble des produits disponibles.

Gérer ses comptes n'est pas une mince affaire, aussi faut-il essayer d'être le plus prévoyant et le plus prudent possible.

La gestion familiale est destinée à vous simplifier la vie. Qui d'entre vous n'a aucune difficulté pour connaître l'état réel de ses comptes? Quotidiennement vous émettez des chèques, des cartes bleues, des virements, etc. Cependant, pour savoir le montant dont vous êtes aujourd'hui dépositaire vous devez attendre votre relevé bancaire. Or, celui-ci ne correspond qu'à la quinzaine écoulée et non au solde du moment. N'êtes-vous pas curieux de voir l'aspect général de vos dépenses? Combien consacrez-vous à votre logement, à votre alimentation, à vos loisirs? Les outils destinés à la gestion familiale vous aident dans ce sens. Aussi nous vous proposons un comparatif qui vous permettra de faire le bon choix.



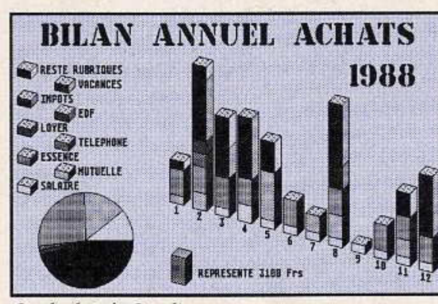
Budget Famille de Micro C

Budget famille

Micro C

Survol au dessus d'un compte

Micro C, société spécialisée dans le domaine du logiciel éducatif, propose d'adjoindre à son métier, une branche tout aussi didactique, celle de la gestion de budgets. *Budget Famille* est livré dans une boîte qui n'est pas sans rappeler celle des disques compacts lasers. Cependant, la documentation fournie a le défaut de ne pas être détaillée. Bien que l'utilisation générale du logiciel soit simple, on aurait préféré des indications supplémentaires dès lors où les difficultés commencent, notamment dans le cadre des recherches ou des modifications d'écriture. L'environnement graphique a été entièrement redessiné pour laisser place à une série de menus hiérarchiques agréables à manipuler. Le défaut majeur de *Budget Famille* c'est sa lenteur, car il use abondamment après chaque opération d'accès en lecture/écriture. D'autre part, son installation sur disque dur, comme la copie de sauvegarde, sont interdites par une protection qui ne se justifie pas pour ce type de produit. Au contraire, dès lors où vous êtes acquéreur d'un logiciel voué à la gestion de vos comptes personnels, l'éditeur devient très vite un partenaire incontournable pour vous fournir des aides complémentaires. Au niveau de la conception, on notera certaines incohérences qui font de cet outil un produit moyen. Comme illustration, on peut citer l'impossibilité de pointer ses comptes (on est ainsi astreint à une gestion réelle de ses comptes) ou d'éditer des statistiques graphiques. C'est un logiciel puissant (cent comptes peuvent être gérés) qui ne possède que des fonctions de base.



Gescheck 2 de Capelier

Gestion de Budget Personnel de Micrologic

Gestcheck 2

Capelier

Un retour prometteur

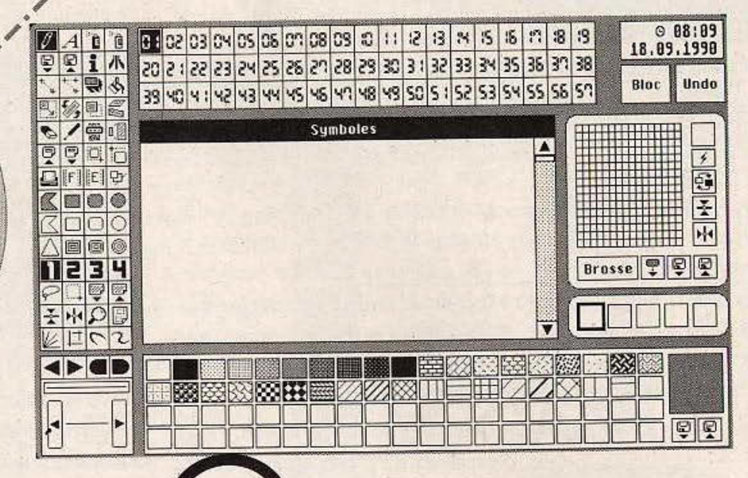
Annoncé lors de notre dernier numéro, *Gestcheck 2* est un programme qui a connu quelques problèmes de diffusion. C'est après avoir été commercialisé sous le manteau par une société marseillaise, puis abandonné par cette dernière, que *Gestcheck 2* revient en force, poussé par un auteur qui n'a pas hésité à créer sa propre société. Livré avec un manuel détaillé, *Gestcheck 2* est présenté comme un logiciel conçu au départ pour les artisans et les commerçants, mais convenant aussi aux particuliers. C'est la raison pour laquelle les statistiques 3D proposées, sont exprimées en terme d'achats et de ventes et non de recettes et de dépenses.

Ce qui n'a pas à priori de sens commun dans le cadre de la gestion du budget d'une famille. Cela n'empêche pas *Gestcheck* d'être un logiciel complet. Ses fonctions sont directement ac-

PAINT DESIGNER

POUR **ATARI**™ MONOCHROME

La référence graphique



ESAT SOFTWARE éditions.

Organisé autour d'une interface utilisateur très conviviale, **PAINT DESIGNER** associe rapidité d'exécution et facilité d'utilisation.

Orienté vers de nombreux formats d'images, **PAINT DESIGNER** exporte les images vers la plupart des logiciels de **P.A.O.**

Intuitif dans ses outils de dessin classiques, **PAINT DESIGNER** libère toute sa puissance dans les fonctions temps réel.

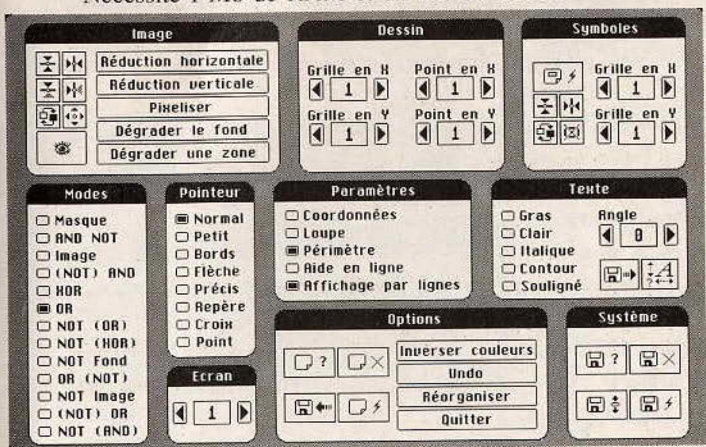
Précis jusque dans la mise en page, **PAINT DESIGNER** reconnaît toutes les fontes .FNT.

Professionnel, **PAINT DESIGNER** manipule des bibliothèques de Symboles (électronique, architecture, musique, ...).

Confortable, **PAINT DESIGNER** propose 57 écrans de travail.*

Prix public conseillé: 590 FF

Nécessite 1 Mo de RAM et un lecteur double face



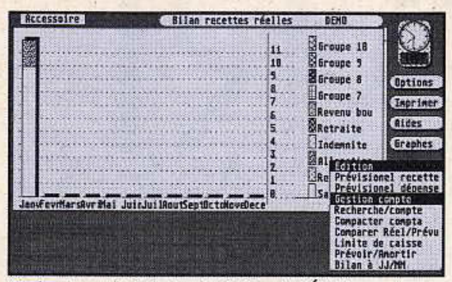
* avec 4 mégas de mémoire

"QUELLE SATISFACTION QUE DE REALISER DU PREMIER COUP, L'IMAGE QUI RACONTE TOUT CE QUE L'ON SOUHAITE COMMUNIQUER"

RENOIR

Des difficultés pour vous procurer PAINT DESIGNER ?
Alors commandez le en direct à l'adresse indiquée, en joignant un chèque de 590 Francs + 35 francs de frais de port.

ESAT SOFTWARE Editions
55-57 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX -Tél: 56.96.35.23



Budget Familial de Logiciels Service Éditions

cessibles par des menus ordonnés ergonomiquement.

On regrette cependant que l'accès des fonctions ne soient pas doublées au clavier. Les représentations graphiques 3D sont superbes et procurent un atout de charme supplémentaire à ce petit programme de gestion bancaire qui est sans doute le meilleur rapport qualité/prix de ce comparatif.

Gestbudgt

3615 MC3

Le minitel en question

Apparu depuis quelques mois, *Gestbudgt* est disponible en téléchargement sur le **3615 MC3**. Le coût du programme est donc proportionnel au temps de communication. De surcroît, il faut prévoir environ 120 F pour obtenir la documentation complète du programme. Certains utilisateurs ont trouvé cette forme de commercialisation abusive, du fait du prix payé en deux temps.

ST Budget de Logisoft

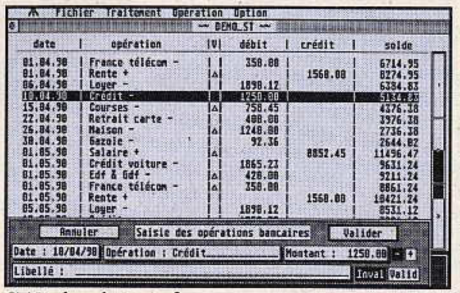
D'un autre point de vue, cela permet d'obtenir à moindre coût *Gestbudgt*, de le tester, et si vous en êtes satisfait de faire l'acquisition de sa documentation. D'autant qu'il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit pas d'un programme du domaine public. Il est cependant dommage, ne serait-ce qu'en raison de la réelle qualité du programme, de ne pas le voir distribué dans tous les points de vente habituels. *Gestbudgt* est du bel ouvrage. Il possède toutes les fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un tel outil: gestion des prélèvements, pointage des comptes, statistiques graphiques, recherches multicritères et édition de rapports. Si nous devions élire un programme pour la lisibilité de ses graphiques, *Gestbudgt* serait sans contestation l'élu. Le minitel pouvant apparaître comme un obstacle pour sa diffusion, nous espérons qu'il sera bientôt vendu de manière plus traditionnelle.

Budget familial

Logiciels Service Editions

Le petit dernier

Budget familial est le dernier né des logiciels dédié à la gestion des recettes et des dépenses d'un foyer. Livré dans une jaquette représentant un sens interdit, *Budget familial* est annoncé comme le partenaire idéal de «l'ordinateur à la maison». Si les possibilités ont tout pour séduire: gestion simultanée de plusieurs comptes, centralisation des données, gestion prévisionnelle, graphiques, etc, l'utilisation générale du logiciel est difficile d'approche. De plus, on regrette que le manuel d'accompagnement destiné à expliquer l'ensemble des fonctions ne soit agrémenté d'aucune illustration et que l'environnement Gem ait été oublié au profit de menus assez mal gérés et d'une fenêtre relativement austère. Le rédacteur du manuel précise que si l'on est en droit d'attendre un outil destiné à mieux gérer le budget de la famille, «encore faut-il qu'il existe un bon logiciel pour le faire...». Nous ne sommes pas certains que cela soit le cas de ce produit. Les idées mises en œuvre pour concevoir ce logiciel sont excellentes, mais c'est ici la réalisation qui pêche par un manque de professionnalisme évident. Vivement une version 2.



ST Budget de Logisoft

ST Budget

Logisoft

Le gestionnaire puissant

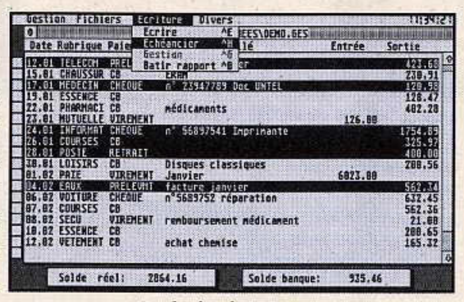
ST Budget est un logiciel que nous avons déjà eu l'occasion de vous présenter (voir **Atari magazine** n°11 P.28). Livré avec un manuel didactique et l'assurance de voir périodiquement des mises à jour réalisées par une équipe dynamique, *ST Budget* est dans le peloton de tête des logiciels de gestion familiale. Sa simplicité d'utilisation assure à tous une prise en main aisée. Bien que l'environnement soit «dépouillé», il n'en demeure pas moins agréable. Le novice en informatique est assuré de ne pas perdre pied tant les fonctions sont agencées intelligemment, c'est-à-dire simplement. Il permet de gérer plusieurs comptes et de suivre l'évolution de divers placements (SICAV, actions, obligations, etc.), de prévoir les virements mensuels, et d'allouer de manière prévisionnelle vos revenus. Les manipulations s'effectuent graphiquement et permettent une approche intuitive de la gestion de votre budget. L'organisation des données est conforme au père de famille tatillon. L'auteur est d'ailleurs, à en croire l'Ange gardien de **Logisoft**, avant tout un utilisateur minutieux. La possibilité notamment de récupérer directement des données de *ST Compte* pourra être appréciée par tous ceux qui désire gérer indépendamment chacun de ses comptes, pour ensuite les centraliser et les analyser avec *ST Budget*. Depuis notre dernier essai, des fonctions graphiques relativement puissantes ont été adjointes afin d'analyser finement les dépenses en fonction de tous les paramètres entrant en ligne de compte. Pour résumer notre appréciation, nous dirons que c'est un bon logiciel. Dommage que *ST Compte* et *ST Budget* ne soient pas un seul et unique logiciel!

STCompte

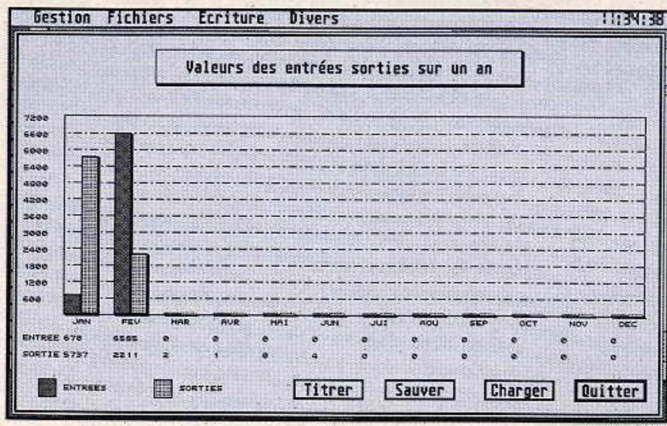
Logisoft

Le complément logique

Présenté dans **Atari Magazine** n°16, c'est le second programme de la société **Logisoft** dédié à la gestion familiale. *ST Compte* est avant tout un gestionnaire de comptes bancaires. C'est aussi le digne successeur d'*Atacompte*, le premier logiciel dédié à la gestion bancaire sur ST. Autant dire qu'il bénéficie d'une expérience de longue date. Il utili-



Gestbudgt de MC3



Gestbudgt de MC3

se une interface utilisateur agréable en tous points. Il est comparable à *Gestcomptes* et à *Comptes chèques*. Il possède en plus l'avantage de gérer les prélèvements, de fusionner les comptes gérés indépendamment afin d'obtenir une vue globale de votre gestion et de communiquer avec *ST Budget* ou d'autres logiciels via l'exportation ASCII.

Compte chèques

Esat Software

L'analyste

Compte chèque est un logiciel de gestion bancaire qui tend de plus en plus à intégrer des fonctions puissantes orientées vers le suivi et l'analyse du budget familial. **Esat Software** qui propose des logiciels dont la qualité est le commun dénominateur, nous présente ici un produit simple et agréable à utiliser. Comparable à *Gestcomptes* et à*ST Comptes* (voir **Atari Magazine** n°16), ses fonctions sont complètes et assurent à l'utilisateur un produit fiable et bien fini. Ses possibilités statistiques puissantes en font un logiciel analytique intéressant.

Gestcomptes

Log Access

La palme d'or

Gestcomptes est une offre complète et cohérente. Géré entièrement sous Gem, il procure un environnement de qualité (menus déroulants, raccourcis claviers, boîtes de dialogues, etc). Bien qu'il ne puisse gérer qu'un seul compte bancaire, ses fonctionnalités sont complètes (pointage, recherches multicritères, statistiques, etc).

Il est, comme la gamme des produits **Log Access**, muni d'une aide télématique. *Gestcomptes* est livré avec le logiciel d'édition de bordereaux *Gestboard.* Nous attendons avec impatience la possibilité de gérer simultanément et de manière interactive plusieurs comptes avec ce logiciel. Produit auquel nous pouvons adjoindre sans exagération les termes de professionnel et de sérieux.

Gestion budget personnel

Micrologic

Un cocktail plein d'idées

Voici un programme qui mériterait la palme de sa catégorie si ce dernier utilisait tous les atouts graphiques du ST. Déjà présenté dans nos colonnes (voir **Atari magazine** n°16 p.88), *G.B.P.* offre une série de fonctionnalités puissantes et originales.

Il est le seul à gérer correctement les cartes bleues, c'est-à-dire tenir compte de la date de prélèvement. La saisie peut être multiposte, une dépense peut être ventilée dans plusieurs postes de budget.

Il gère les prélèvements automatiques. Le reproche que l'on peut lui faire c'est de ne pas utiliser des boîtes de dialogues souples et de bonne facture. Bien que *G.B.P.* possède des raccourcis claviers, on regrette que l'usage de la souris ne soit pas plus poussé. *G.B.P.* est un programme d'une conception irréprochable.

Le fait qu'il soit issu de machines méconnaissant la convivialité lui confère un aspect rigide et peu agréable. Nous attendons de la part de son concepteur un toilettage de printemps destiné à fournir aux utilisateurs un produit digne d'une machine qui a aujourd'hui largement fêté ses cinq années d'existence.

Ce n'est pas pour autant que nous devons le négliger, au contraire. Pourquoi l'auteur de *G.B.P.* ne ferait-il pas appel aux services d'un éditeur qui possède une bonne image dans le monde du ST ainsi qu'une petite équipe de développement rodé dans la maîtrise de la programmation sous GEM? Affaire à suivre...

Gestbank

3615 ATARI

L'initiation en douceur

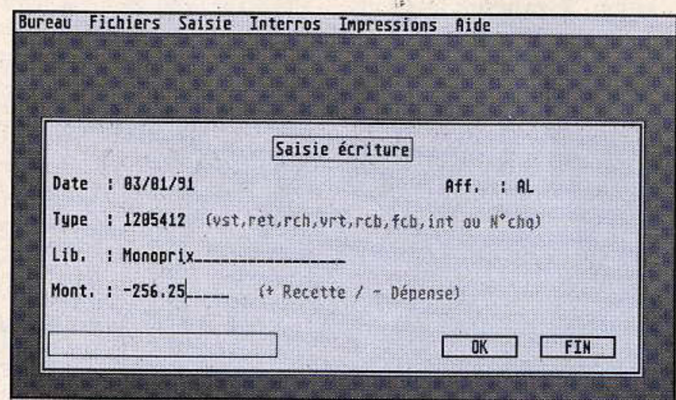
Proposé en téléchargement sur le serveur **Atari**, *Gestbank* est un logiciel dédié à la gestion de comptes bancaires. Simple d'emploi, sa documentation est intégrée au programme. Il possède un défaut qui, cependant, ne l'empêche pas de fonctionner correctement: les écritures une fois validées ne peuvent être modifiées que par l'écriture inverse. Ses fonctions ne sont pas nombreuses (saisie, recherches, statistiques) mais suffisent pour un apprentissage. Son avantage majeur c'est celui d'être offert à un coût défiant toute concurrence.

Budget et analyse

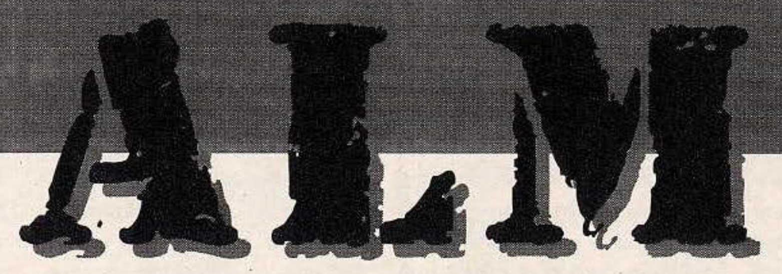
Data Works

Rubrique nécrologique

Examiné lors de notre n° 7 (dossier gestion familiale) comme le gardien vigilant de vos comptes personnels, *BEA* se présentait comme un logiciel possédant de nombreuses fonctions intéressantes: gestion automatique des prélèvements et des factures, prévision du budget, etc. Cependant, l'environnement utilisé (**Memsoft**) le rendait lourd à manipuler et la lenteur de l'application en lecture/écriture, due en partie à une saturation rapide de la mémoire du 520 STE, était assez gênante. Aujourd'hui, la société **Data Works** semble avoir disparu dans les limbes de l'océan indien (la société étant immatriculée à l'île Maurice, paradis fiscal au demeurant). Cependant, ce programme se trouve être aujourd'hui toujours dans le commerce, sa diffusion lors de sa sortie ayant été assez massive. Cela ne poserait pas de problème particulier si le système



Gestbank 3615 ATARI



1 rue Pierre Dupont – 93200 Saint-Denis
Tel : 42 43 36 95 – Fax : 42 43 36 95

Une gamme unique de produits pour Atari®



ALM, un logiciel d'avance

BIONET 100

Réseau Ethernet alliant puissance et simplicité

Éthérogène (ST® , TT® , MS-DOS® , Unix® , Novel® , ...)

CALAMUS SL

L'aboutissement en matière de PAO

Modularité, souplesse et puissance sont les mots clés de ce logiciel.

Séparation couleur, justification verticale, import d'images professionnelles

RETOUCHE PRO

L'outil le plus évolué en matière de reprographie

Gère les images 256 niveaux de gris

Travaille en mémoire virtuelle (16Mo par image)

CHILI

Une carte genlock vidéo offrant une haute résolution, 65000 couleurs simultanées et un plein écran

De très nombreux logiciels livrés (titrage, dessin...)

UIS III

L'utilitaire indispensable

Un sélecteur d'objets autorisant toutes les manipulations (copie, déplacement...) à tout moment

DALI 4

" L'idée du siècle" (Atari Magazine)

Le logiciel de dessin le plus complet foctionnant sur ST, STE, Mega ST, TT

DIDOT LINEART

" Le plus abouti des logiciels de dessin vectoriel pour Atari" (SVM)

Vectorisation d'images scannées

SUPERCHARGER

L'émulateur PC le plus intéressant grâce à sa possibilité de bascule entre ST et PC

" Lequel acheter ? [...] une préférence pour le Supercharger..." (Guide d'achat ST-MAG)

SHERLOOK

La reconnaissance de caractères en pleine puissance.

Huit polices différentes, dictionnaire d'exception, automatisation du processus de reconnaissance...

SYNTEX

La reconnaissance de caractères en toute simplicité

Fonctionne comme accessoire

ICD

Cartes DMA-SCSI intelligentes

Cartes accélératrices. " C'est la carte la plus sophistiquée qu'il nous ait été donné de voir à ce jour" (ST-MAG)

ALM vous propose son catalogue complet de fontes Designer pour Calamus (plus de 70 typographies) pour **1490 frs**. Pour toute commande, contactez-nous.

Designer DESIGNER DESIGNER Designer Designer DESIGNER

de protection n'obligeait pas l'utilisateur à contacter la société éditrice au bout de cinquante cycles d'opérations, afin d'obtenir une grille de code pour continuer à gérer son budget. Faute de ne pouvoir joindre l'éditeur, certains utilisateurs se retrouvent le «bec dans l'eau» avec un programme qui refuse obstinément de fonctionner au bout des fatidiques cycles d'opérations. Dans un tel cas de figure, vous êtes en droit de demander au revendeur (à condition que votre achat soit récent) le remboursement ou l'échange du logiciel contre un produit susceptible de fonctionner. Avis donc aux revendeurs. Cette histoire est la preuve, une fois de plus, que la pérennité de la société ainsi que sa notoriété sont aussi des critères à prendre en considération lors de l'acquisition d'un logiciel.

Avis aux éditeurs

Les logiciels dédiés n'intègrent pas encore les nouveaux éléments qui entrent de plus en plus fréquemment en compte dans la gestion d'un budget familial. Les banques nous proposent une multiplicité de moyens de paiement (cartes bancaires à paiement immédiat ou différé) et de comptes particuliers (comptes d'épargne et de crédit). Il est de plus en plus difficile de connaître le coût réel de ses comptes (dates de valeur, agios facturés à 18.90%, crédits revolving, etc). Les placements proposés par les banques sont difficiles à gérer (SICAV, FCP, PEP, etc). Prévoir ses dépenses est devenu obligatoire notamment en raison du disfonctionnement des prélèvements mensuels de l'impôt sur le revenu. Nombreux parmi vous, sont ceux qui ont découvert en novembre que le montant du solde de leur impôt était plus important que la totalités des mensualités déjà prélevées. Devant cet ensemble de difficultés il devient urgent que les éditeurs arrivent à fournir, pour la gestion de notre budget, des outils adaptés aux années 90.

Thierry de Rouet

Grille d'analyse

Disque dur: installation sur disque dur possible.
Documentation détaillée: véritable documentation expliquant les fonctions du logiciel ainsi que sa prise en main.
Support technique: aide téléphonique ou télématique.
Comptes: nombre de comptes qu'il est possible de gérer en même temps.
Centralisation des comptes: obtention des informations concernant l'ensemble des comptes gérés simultanément.
Pointage des comptes: calcul du solde de pointé, c'est-à-dire des opérations enregistrées au solde effectif de votre compte.
Budget: nombre de budgets différents.
Nombre de libellés: correspond aux postes de budget pour chacun des budgets qu'il est possible d'utiliser.
Gestion des cartes bleues: prise en compte automatique du pointage des cartes.
Gestion des prélèvements: automatisation des prélèvements mensuels.
Gestion prévisionnelle: possibilité d'effectuer des prévisions pour chacun des libellés ou budgets et de les comparer par rapport aux postes réels.

Les notes attribuées

Ergonomie: facilité d'utilisation, aides en ligne, usage de raccourcis clavier et d'un environnement graphique de qualité.
Conception: mise au point du logiciel face au sujet.
Prise en main: installation et compréhension générale du logiciel dès sa mise en route.
Packadging: appréciation globale du produit, manuel d'utilisation, jaquette et aides apportées à l'utilisateur.

	Budget Famille	Ges-check	Budget Familial	ST Budget	GBP	Gest budgt	Gest Comptes	ST Comptes	Comptes Chèques	Gest-bank
Version	2.0	2.02	1.0	2.0	2.1	1.1	1.06	1.26	1.0	1
Editeur	Micro C	Capelier	LSE	Logisoft	Micro-Logic	MC3	Log Accès	Logisoft	Esat Software	Domaine Public
Prix	290	190	290	390	320	/	290	290	250	/
Couleur	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Monochrome	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Disque dur	non	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Documentation détaillée	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non
Support technique	oui	non	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non
Comptes	100	1	10	5	10	1	1	1	1	10
Centralisation des comptes	oui	non	oui	oui	oui	non	non	oui	non	non
Pointage des comptes	non	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non
Budgets	100	1	20	7	1	1	1	1	1	1
Libellés	100	256	10	5	20	40	30	20	30	50
Gestion cartes bleues	non	non	non	non	oui	non	non	non	non	non
Gestion prélèvements	non	oui	non	oui	oui	oui	non	oui	non	non
Gestion Frais bancaires	non	non	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Gestion prévisionnelle	non	non	oui	oui	non	non	non	non	non	non
Recherches multicritères	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui
Statistiques non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	
Impression relevés	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	/
Impression statistiques	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	non	oui	/
Ergonomie /20	15	16	06	16	12	18	20	18	16	12
Conception /20	08	14	08	16	20	16	17	16	15	08
Prise en main /20	14	11	08	10	16	16	19	16	18	13
Packadging /20	06	15	06	14	16	10	16	14	11	/
Note globale /20	11	14	07	14	16	15	18	16	15	11

3615 JESSICO SUPER QUIZZ !
UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUS LES MOIS

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

EPIX SPORTING GOLD	**292**
GUERRIERS NINJA	**272**
INDY+ZAC MC CRACKEN	**289**
LES GEANTS DU SPORT	**342**
LES BATTANTS	**342**
MASTER 2000	**320**
LES FOUS DU FOOT	**292**
HEROES	**292**
DECLIC	**342**
10 MEGA HITS	**392**
LES FOUS DU VOLANT	**292**
LES AVENTURIERS	**242**
SEGA ARCADE TURBO	**242**
SPORTING GOLD	**242**
STARS D'HOLLYWOOD	**242**
EDITION N° 1	**242**
MONDE DES MERVEILLES	**242**
TNT	**292**
LES JUSTICIERS 2	**242**
ACTION D'ENFER	**239**
ADVANCE DEST. SIMUL.	282
ALPHA WAVES	252
AMOUR GEDDON	242
APPRENTICE	242
ART DE LA GUERRE	292
ATF 2	242
BADLANDS	242
BATTLE OF BRITAIN	242
BATTLE COMMAND	242
BATTLE MASTER	242
BATTLE STORM	262
BETRAYAL	292
BILLY THE KID	242
BLAD WARRIOR	242
BUILDER LAND	192
CADAVER	242
CAPTIVE	242
CARTHAGE	242
CELICA GT4 RALLY	242
CENTURION	242
CHAMPION OF RAJ	242
CHUCK YEAGER 2.0	242
COLORADO	242
COUGAR FORCE	262
CRIME WAVE	242
CRYSTALS OF ARBOREA	242
CUPITOO	242
DICK TRACY	242
DISK	242
DRAGON BREATH	292
DRAGON FLIGHT	319
DRAGON WARS	192
DYNASTY WARS	192
EMELYN HUGHES	242
ENCHANTED LAND	242
EPIC	242
E-SWAT	242
EXPLORA 3	282
F1 MANAGER	292
F19 STEALTH FIGHTER	282
F29 RETALIATOR	242
FALCON MISSION 1	192
FALCON + MISSION 2	272
FINAL BATTLE	242
FINAL COMMAND	242
FIRE AND FORGET 2	262
FLIGHT OF INTRUDER	292
FLOOD	242
FORMULE 1 3D	292
GEM STONE LEGEND	192
GOLDEN AXE	242
GOLD OF AZTECS	242
GRAND PRIX 500CC 2	242
GREAT COURTS 2	242
HAGAR THE HORRIBLE	192
HARD DRIVIN 2	242
HELTER SKELTER	192
I PLAY 3D SOCCER	292
INFESTATION	242
INT. SOCCER CHALLENGE	242
ITALY 90 CHAMPIONS	192
IVANHOE	192
JUDGE DREDD	192
KICK OFF 2	242
KILLING GAME SHOW	242
LAST NINJA 3 REMIX	242
LE CRIME DE PAIE PAS	292
LEGEND BILLY BOULDER	242
LEGEND OF FAERGHAIL	292
LEMMINGS	242
L'ESPION QUI M'AIMAIT	192
LINE OF FIRE	242
LOOM	242
LOST PATROL	242
LOTUS ESPRIT TURBO	242
M1 TANK PLATOON	342
MAGIC FLY	242
MASTER BLAZER	242
MATRIX MARAUDERS	192
MEAN STREETS	242
METAL MASTERS	242
MIDNIGHT RESISTANCE	242
MIG 29 FULCRUM	342
MONKEY ISLAND	242
MONTY PYTHON	192
MUDS	242
MURDER	242
MURDERS IN SPACE	242
MYSTICAL	242
NARC	242
NAVY SEALS	242
NEW YORD WARRIOR	192
NIGHT BREED	242
NIGHT SHIFT	242
NITRO	242
OBITUS	342
OMICRON CONSPIRACY	242
OPERATION HARRIER	242
OPERATION STEALTH	292
ORIENTAL GAMES	242
OTHELLO KILLER	192

LOGICIELS JEUX

OUT BOARD	242
PANG	242
PARADROID 90	242
PICK'N PILE	192
PINBALL MAGIC	192
PLAYER MANAGER	262
PLOTTING	242
POWER MONGER	292
PROJECTYLE	242
PUZZNIC	242
QUADRELE	242
RA	192
RICK DANGEROUS 2	242
ROBOCOP II	192
ROTOX	192
SECRET AGENT	192
SHADOW OF THE BEAST 1	242
SHADOW WARRIORS	192
SIMULACRA	242
SIM CITY	292
SLIDERS	242
SPACE HARRIER 2	242
SPEEDBALL 2	242
SPELLBOUND	192
STARLORD	292
STARTEGO	242
STRIDER 2	242
STUNRUNNER	242
SUBBUTEO	242
SUPER OFF ROAD RACING	192
SUPER SKWEEK	192
SUPREMACY	292
SWAP	242
SWIV	242
TEAM SUZUKI	242
TEEN.HERO TURTLES	242
TENNIS CUP	242
THE IMMORTAL	242
THE LIGHT CORRIDOR	252
THUNDERSTRIKE	242
TOKI	242
TOTAL RECALL	192
TRACKSUIT MANAGER 2	242
TWINLORD	242
ULTIMATE GOLF	242
UMS 2	292
UN SQUADRON	242
VAXINE	242
VENUS	192
WAR JEEP	242
WOLF PACK	292
XIPHOS	242
Z.OUT	242

PRIX BUDGET

ACTION SERVICE	95
ARCHE CAPTAIN BLOOD	95
ARTIFOX	95
BARBARIAN	95
BARD'S TALE 1	95
BIONIC COMMANDO	95
BOBO	95
DEEP SPACE	95
EMPIRE	95
FUSION	95
HOSTAGES	95
LEADERBOARD	95
LEGACY OF THE ANCIENTS	
MARBLE MADNESS	95
MUSIC CONSTRUCTION SET.	95
OUT RUN	95
SKYFOX 2	95
SOLOMON'S KEY	95
SPIDERTRONIC	95
STARFLEET	95
STREET FIGHTER	95
T.N.T.	95
TRAUNA	95
TURBO GT	95
WANTED	95
WARLOCK'QUEST	95

ETIQUETTES

ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

SUPPORT IMPRIM. 80 Col. 149

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50e S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - COMPATIBLE NEO OU DEGAS.
- RESOLUTION 320 PIXELS x 200.
- 32 K MEMOIRE. 4 BITS PAR PIXEL.
- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

VIDI ST	**990**
VIDI AMIGA	**1190**
VIDI PC	**1490**

EDUCATIFS

ALLEMAND 4/3e	220
ALLEMAND PRIMAIRE	220
ANGLAIS PRIMAIRE	220
ESPAGNOL PRIMAIRE	220
ITALIEN PRIMAIRE	220
HISTOIRE PRIMAIRE	199
SCIENCE PRIMAIRE	220
PLANETE CONNAISSANCE	199
ANGLAIS 4/3e	240
ANGLAIS CONFIRME	245
ANGLAIS DEBUTANT	245
ANGLAIS PERFECTION. 1er	245
ANGLAIS PERFECTION. 2e	245
ANGLAIS POUR LE BAC	460
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1er	245
APPRENDS MOI A LIRE 1	245
APPRENDS MOI A LIRE 2	245
BALADE A COLOGNE	250
BALADE A SEVILLE	250
BALADE A BIG BEN V.3	250
BALADE PAYS DE BIG BEN 6/5e.	250
BOSSE DES MATHS 1er	245
BOSSE DES MATHS 2e	245
BOSSE DES MATHS 3e	220
BOSSE DES MATHS 4e	220
BOSSE DES MATHS 5e	220
BOSSE DES MATHS 6e	220
CALCUL PRIMAIRE	215
CODE FACILE	230
ECRIRE SANS FAUTE VOL 1	245
ECRIRE SANS FAUTE VOL 2	245
EDUC-MATERNELLE 1	220
EDUC-MATERNELLE 2	220
EDUC.PRIM. CALCUL CE1-CM2.	220
ENGLISH FOR BUSINESS	490
ENIGME A MADRID 4e 3e	250
ENIGME A MUNICH 4e 3e	250
ENIGME A OXFORD 4e 3e	250
FRANÇAIS CM	220
FRANÇAIS SONS CP/CE	220
GEOMETRIE PLANE	220
GRAMMAIRE 6/5e	220
LECTURE CP	220
MATHS 1er	240
MATHS 2e	240
MATHS 3e	220
MATHS 5e	220
MATHS 6e	220
MATHS CE	220
MATHS CM	240
MICRO BAC ALLEMAND 1/TER.	220
MICRO BAC ANGLAIS 1/TER	225
MICRO BAC ESPAGNOL 1/TER.	225
MICRO BAC FRANÇAIS 1/TER	225
MICRO BAC GEO 1/TER	225
MICRO BAC HISTOIRE 1/TER	225
MICRO BAC MATHS B 1/TER	225
MICRO BAC MATHS C+E 1/TER.	225
MICRO BAC MATHS D 1/TER	225
MICRO BAC PHYSIQUE/CHIMIE.	225
MICRO BREVET ALGEBRE	220
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MICRO BREVET GEOMETRIE	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
ORTHOGRAPHE CM	220
TOP NIVEAU ANGLAIS 2/1er	250
VISA POUR HYDE PARK 6e	250

JOYSTICK TURBO 2 135 F

UTILITAIRES ST

ATLAS 2	250
A. DEBOG	590
AUTOFORM. BASIC GFA	285
AUTOFORM. STOS BASIC	275
BECKER DAO	975
BECKER TEXT2	725
BECKER CALC	975
CALAMUS	2350
CALCOMAT II	575
CALIGRAPHEUR JUNIOR	790
CALIGRAPHEUR PRO	1490
CLAVISSIMO	280
CANVAS	190
Copieur SYNCHRO Express	395
CRAFT 2	690
CYBER PAINT 2.0	690
DACTYL	250
DEGAS ELITE	245
DELUXE PAINT III	485
DEVPAC V.2	730
DIGITALISEUR VIDI ST	990
DIGITAL SONG TEASER	290
DISCOSCOPIE	250
EASY GEM	265
FACT.+STOCK FACILES	395
FM MELODIE MAKER	795
GESTION BUDGET PERS.	300
GFA ASSEMBLEUR	575
GFA BASIC 3.0	690
GFA COMPILATEUR 3.0	325
HARD DRIVE TOOL KIT	299
HORLOGE TIMEKEEPER	325
HOTWIRE	490
INTERPRETEUR C 2.0	599
LE COMPTABLE 2	775
LE GESTIONNAIRE	585
L'ELECTRONICIEN	975
LEONARDO	390
MULTIDESK	390
PACK GFA BASIC 2.0	190
PACK GFA BASIC 3.0	775
PRINT MASTER+	350
PROSCORE	1675
QUARTET	495
SPACK	450
ST COMPTES	290
STE MELODY MAKER	395
ST REPLAY V.4.10 FR	690
ST REPLAY PRO	1375
STOS BASIC	395
STOS COMPILER	269
STOS MAESTRO	299
STOS MAESTRO+	699
STOS SPRITES	199
SUPERBASE 2	890
TURBO ST	390
WERCS	325
WORD UP 2.1	675
+FONTZ	285

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES BASIC ST	145
102 PROGRAMMES GFA BASIC	135
ASSEMBLEUR 68000	145
ATARI ST EFFICACE	98
ATARI ST EN ACTION	135
ST EN FAMILLE - BASIC GFA	145
BASIC ST METHODE PRATIQUE	125
BIEN DEBUTER STOS	129
CLEFS POUR ATARI ST	195
CLEFS BASIC GFA 2 ET 3 SUR ST.	135
HISTOIRE DE LARRY	79
LIVRE DU GRAPHISME	199
LIVRE OMIKRON BASIC	165
LIVRE 1ST WORD	165
LIVRE DEVELOPPEUR 2	199
LIVRE DEVELOPPEUR 2+D	229
MEILLEURS JEUX SUR ST	125
MUSIQUE SUR ATARI ST	135
PEINTRE ET MUSICIEN SUR ST	148
PROGRAMMER EN BASIC ST	125
SAGA KING QUEST	78
SUPER JEUX ATARI ST BASIC GFA	140
BIEN DEBUTER AVEC ST/STE	129
BIEN DEBUTER GFA BASIC 2+3	129
BIEN DEBUTER LE REDACTEUR	129
PACK GRAND LIVRE ATARI ST	199
LE LIVRE DE CALAMUS	199
LIVRE GFA BASIC 3.0	199
LIVRE GFA BASIC 3.0+D	265
LIVRE DES IMPRIMANTES	149
LIVRE SUPERBASE (V.2+3 PRO	169
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149
MIDI MUSIQUE+SEQUENC.	99
TOS 1,4 +TOS STE	99
TRUCS ET ASTUCES ATARI ST +D	299

JOYSTICK JETFIGHTER VI 145 F

SUPER PROMO

SUPERBASE Pro + Dév. SUPERBASE.	975
BECKERCALC 2 + SUPERBASE 2	975
Pack GFA Basic + Compil + As.3.0	775
STARTER PACK	580
(datamat + textomat + calcomat + dompub livres autoform basic + jeux)	
PACK GFA BASIC 2.0	190
(gfa basic 2.0+compilateur + bien débuter gfa)	
TOUS LES RUBANS PAR 3	144
DELUXE PAINT ST	485

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
DMP 4000	59
DMP1	59
EPSON LX 800/860/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé

BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149
BOITIER DS40LB	40x3.50"	99
BOITIER JSY80	80x3.50"	99

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY STICK	65
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
PISTOLET MAGNUM D ou K7	299
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	**269**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
— SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur.
— Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.
— Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F

HOUSSES

Housse complète clavier+écran

HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE ATARI ST	119
HOUSSE AMIGA	119
HOUSSE SMM 804	99

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	**169**
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SOURIS GENIUS AMIGA	279
SOURIS GENIUS ST	279
SCANNER GENISCAN GS4500 ST.	1990
GENISCAN GS4500 AMIGA	1990
GENISCAN GS4500 IBM	1990
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT. 3.50" AMIGA	890
CABLE PERITEL AMIGA	129
LECTEUR INTERNE 3.50" ST	690
LECTEUR EXTERNE 3.50" ST	890
CABLE PERITEL ST	139
EXTENSION 512K ST	799
EXT.AMIGA 512K	590
EXT.AMIGA 512K+HORLOGE	690
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30

DISQUETTES 3 1/2" DFDD

Réf.	10	20
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

** Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes + étiquettes Neutres (Verbatim)*

BOITIER PLASTIQUE 3.50"...... 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à *JESSICO* - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant

S/ TOTAL	
PORT	25
TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX **20 F**
IMPRIMANTES **60 F**
ORDINATEUR **120 F**
UTILITAIRES + ACCESSOIRES **25.F**
DOM TOM + ETRANGER **+ 60 F**
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB
date d'expiration
NOM ______ PRENOM ______
N° ET RUE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

AT SPEED 2.21
Le VGA, enfin!

Précurseur en France des émulateurs AT, AT Speed 2.21 commercialisé par la société Upgrade, est le premier émulateur à disposer de l'émulation EGA et VGA. Un grand pas vient enfin d'être franchi!

Chez **Upgrade**, les versions se suivent et ne se ressemblent pas. A chaque nouvelle version, *AT Speed* introduit de nouvelles fonctionnalités. Cette fois, c'est du côté de l'émulation graphique que le logiciel évolue, la carte restant la même.

La présentation du produit n'a pas changé; la disquette qui accompagne le produit non plus. Seul regret: la documentation n'a pas suivi l'évolution du produit.

Aussi, on retrouve un livret qui nous conte les joies de l'usage d'*AT Speed* version... *2.0*. Seule une page ajoutée à la fin du manuel décrit les améliorations de la version... *2.1*.

Mais où sont donc passées les améliorations de la version *2.21*? Une seule certitude: elles ne sont pas dans la documentation. Il faudra aller les chercher au sein même du programme puisqu'en dehors de l'émulation graphique, la qualité de l'émulation a été améliorée: par exemple, des petits problèmes signalés par certains de nos lecteurs sur *Lotus v 3.1*, la dernière adaptation du célèbre tableur PC, n'ont plus cours sur cette version.

Néanmoins, il conviendra d'être particulièrement attentif quant au bon fonctionnement de logiciels protégés, car rien ne garantit leur compatibilité.

Du VGA monochrome!

Première étape: configurer le logiciel dans les deux nouveaux modes graphiques existants, qui sont venus s'ajouter aux modes **Olivetti**, **Hercules** et **CGA** : l'EGA et le VGA disponibles en monochrome uniquement).

Si le premier mode (640 x 200) peut passer sans problème sur un moniteur *SM124* ou *SM125*; il manque environ une centaine de points pour un affichage complet en mode VGA (640x480).

L'installation de *Windows 3*, le célèbre environnement graphique sur PC, confirme d'ailleurs nos craintes. En mode EGA, aucun problème pour afficher tout l'écran. Par contre, dans le cas du mode VGA, la partie inférieure de l'écran n'est pas représentée. Elle existe et la flèche peut descendre y chercher des icônes mais elle n'est pas représentée à l'écran.

L'essai de différents logiciels n'a posé aucun problème particulier. *Quattro Pro*, *Paradox* ainsi que les différents langages de la société **Borland** fonctionnent sans difficulté. Du point de vue des jeux, ces derniers tournent impeccablement. Mais la plus grande prudence est recommandée sachant que la protection du logiciel est souvent une routine hasardeuse lorsqu'il s'agit de son fonctionnement sur un émulateur.

C'est au niveau des communications que le matériel semble montrer quelques limites dans son fonctionnement. Tout d'abord, *Laplink 3* d'**AB Soft**, le célèbre logiciel de transfert de PC à PC, ne fonctionne pas et ce, malgré un test où toutes les vitesses de transmissions disponibles ont été essayées. D'autre part, *PROCOMM +*, un logiciel de communication connu, ne semble pas en mesure de charger un quelconque fichier aussi bien en mode KERMIT, XMODEM que YMODEM.

Ces problèmes ne peuvent provenir de toute évidence que d'une gestion incorrecte du port RS 232 du ST. Il est vrai que ce dernier n'est pas entièrement similaire à celui d'un PC, mais à l'usage, les deux ports sont utilisés sur les connexions identiques. Il ne devrait donc y avoir en théorie aucun problème.

Comme pour *PC Speed* et les versions précédentes, *AT Speed* présente également un léger défaut dans l'adressage du «timer interne», ce qui fait que certains produits utilisant le timer interne comme référence (les logiciels de tests par exemple), fonctionnent de manière incorrecte. Cette erreur présente depuis les premières versions, n'a toujours pas été corrigée.

Enfin, notons que sur la disquette de l'émulateur, se trouvent plusieurs utilitaires destinés à améliorer le fonctionnement du produit.

En revanche, aucun «gestionnaire de mémoire étendue »n'est fourni en standard. Ce sera donc à l'utilisateur de se procurer un utilitaire du type *QEMM* ou *HIMEM*. Heureusement, ce dernier produit est livré avec *Windows 3.0*.

Et Windows 3.0?

C'était là, la grande innovation d'*AT Speed*. Depuis la ver sion *2.1*, l'utilisateur disposait de la possibilité de faire tourner *Windows 3.0* en mode standard. Bien entendu, cette fonctionnalité ne présentait que peu d'intérêt, tant qu'une interface graphique de qualité n'était dispo-

nible pour profiter pleinement de cet environnement. Aussi, les modes EGA et VGA apportent logiquement un «plus» dans ce domaine.
A l'installation, le système matériel est reconnu à une exception près. En effet, que l'on soit en mode EGA ou VGA, le système reconnaît l'interface graphique comme étant de type 8514/A, une norme bien supérieure à celle émulée par *AT Speed*. Dès lors, il est nécessaire de procéder à une correction manuelle de cette configuration, avant d'installer complètement le produit. En mode EGA, la dernière ligne de l'écran est brouillée, tout au long de l'installation, pour une raison inconnue. Mais cette gêne n'est que toute relative puisqu'elle n'empêche en rien le bon fonctionnement du produit. En mode VGA, le fonctionnement est impeccable bien que la partie inférieure de l'écran ne soit pas visible directement. Aussi, si l'on referme une fenêtre, il est nécessaire de partir «à la pêche» de l'icône, dans la partie de l'écran non visualisée. Seul défaut pratique aux cours de nos essais, l'écran de présentation est mal affiché.

Conclusion

Petit à petit, l'émulation PC se rapproche des véritables tendances et configurations du marché. AT Speed marque une étape importante et prend une longueur d'avance sur ses concurrents directs qui ne disposeront pas de ces atouts avant la fin du premier trimestre 91. *AT Speed* constitue incontestablement une offre des plus alléchantes.

Nénad Cetkovic

AT Speed 2.21
Editeur: Upgrade Editions
Type: Emulateur AT
Prix: 2 990 F

SYNTEX
Un nouvel usage pour votre scanner

La reconnaissance optique de caractères, désignée par l'acronyme O.C.R. se voit aujourd'hui consolidée par l'apparition d'un nouveau produit et par l'annonce de futurs développements.

L'O.C.R. consiste à reconstituer à partir d'une page scannée le fichier ASCII des textes présents sur la feuille. L'intérêt de cette technique réside dans la possibilité de récupérer articles et autres textes imprimés sans aucune saisie manuelle. Tout lecteur désireux d'en savoir plus sur l'OCR sur cette technique peut se réferer au dossier sur la PAO paru dans **Atari Magazine** n°10.

Il n'existait jusqu'à présent en France qu'un seul produit sur ST, qui permette de réaliser ce genre d'opération: *Reading Partner*. Ce vide est maintenant comblé avec l'apparition de *Syntex*, un logiciel allemand commercialisé en France par la société **A.L.M.**

Un produit récent

Le produit mis à notre disposition au cours des tests était une pré-version sans drivers pour scanners (qui seront toutefois disponibles en standard, à la commercialisation du produit) et dont le manuel n'était pas non plus entièrement prêt. Mais comme le montre la figure 1, ce dernier n'est pas forcément nécessaire: les fonctions du logiciel sont peu nombreuses et suffisamment explicites.

La protection du logiciel se révèle être matérielle et consiste en une «clé» que l'on place sur le second port DB9 (port joystick) du ST. Cette protection s'avère à la fois pratique et gênante: pratique car elle permet d'effectuer des sauvegardes de sécurité du logiciel ou de l'installer sur disque dur sans aucun problème. Gênante car, à moins de disposer d'une rallonge, la pose et le retrait de ce «dongle» (c'est le terme consacré) ne sont pas particulièrement des opérations aisées.

L'apprentissage

Tenter de numériser directement un texte s'avère peu intéressant et probablement voué à l'échec. En effet, les logiciels de ce type ne reconnaissent aucun caractère de base, et il est nécessaire de rentrer manuellement, la quasi-intégralité du texte (cf figure 1). Aussi, la première étape de toute opération de reconnaissance de caractères réside dans l'apprentissage d'une ou plusieurs polices de caractères.

Comme il ne nous a pas été possible de le faire directement à partir du logiciel, nous avons donc numérisé préalablement les pages de textes à l'aide d'un scanner 400 Dpi, sous un logiciel adapté puis nous les avons rechargé, au format IMG, dans *Syntex* qui reconnaît ce standard graphique.

Les premières pages numérisées sont simples: il s'agit tout simplement de tirages sur une imprimante laser Postscript de polices complètes où tous les caractères sont très espacés les uns des autres et chaque police est reproduite trois fois. Les essais avec d'autres produits ont démontré l'intérêt d'une telle approche: le logiciel apprend très rapidement une police de caractères complète.

Phase de reconnaissance

L'apprentissage terminé, le meilleur essai consiste à tester le logiciel, en situation réelle sur un texte précis. Celui-ci était bien entendu rédigé dans la même police de caractère que les pages d'apprentissage (en l'occurrence du Times corps 12, imprimé sur une HP LaserJet 3). Les résultats obtenus sont à peine supérieurs à la moyenne: le logiciel est pratique à utiliser mais bon nombre de caractères ne sont pas reconnus, dans certaines de leurs occurrences. De plus, *Syntex* commet une erreur commune à

Les différents menus de Syntex.

certains outils de ce genre: la gestion d'espacements proportionnels le conduit parfois à considérer un ensemble de deux caractères comme n'en faisant qu'un. Or, c'est là que réside le gros problème de *Syntex*. Aucune option ne permet de faire savoir au logiciel qu'il s'agit là de deux caractères (cf figure 2). la faute est donc systématique, dans ce cas précis. Replaçons toutefois *Syntex* dans le contexte du ST: ses performances se révèlent sensiblement inférieures en pourcentage, à celles de son grand rival *Reading Partner.*

Quelques fonctionnalités

Dans le menu Paramètres, se trouvent toutes les caractéristiques nécessaires pour «paramétrer» le logiciel. Il est ainsi possible d'y définir la qualité ainsi que la vitesse d'exécution de la reconnaissance (par l'option O.C.R) ou encore les reconnaissances qui seront automatiquement effectuées (différences entre I et l ou l et 1 etc.). Enfin, il est possible de choisir le format dans lequel le texte sera sauvegardé: ASCII avec retour chariot, sans retour chariot ou encore au format 1st Word Plus. Ce dernier format est particulièrement intéressant pour retravailler ensuite le document sous un traitement de texte.

Un produit grand public

Syntex demeure toutefois un produit des plus intéressant, notamment pour tous les possesseurs de scanner à main. Son prix très attractif (690 F), en fait un outil grand public, le premier du genre. Il s'avère insuffisant pour des besoins professionnels. Pour ces utilisations de poite, *Sherlook Pro* du même éditeur présente des fonctionnalités beaucoup plus intéressantes et des performances qui leur conviendront mieux. Son prix est également bien plus élevé.

Nénad Cetkovic

La phase d'apprentissage.

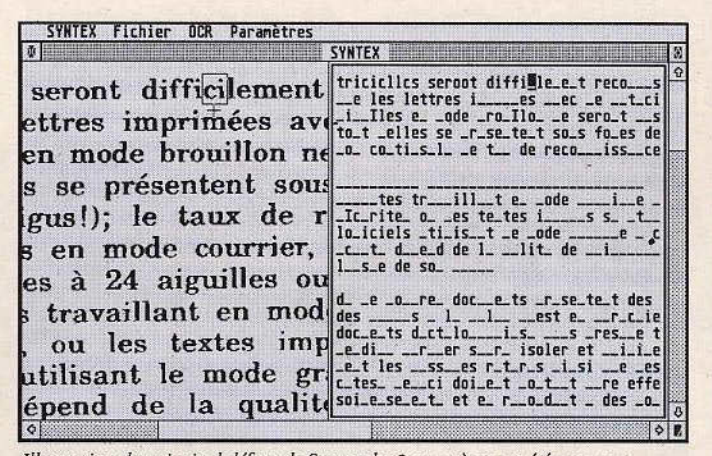


Illustration du principal défaut de Syntex: les 2 caractères ont été reconnus comme un seul caractère.

Reading Partner Junior

Upgrade annonce la disponibilité très prochaine de *Reading Partner Junior* en même temps qu'une nouvelle version du produit (non-junior, celui-là).

Aux dernières nouvelles, *Reading Partner Junior* serait conçu dans l'optique d'une utilisation avec le scanner à main, *Handy Partner* commercialisé récemment et dont le banc d'essai complet figure dans ce prochain numéro.

A suivre, donc!

Syntex

Importateur: ALM

Logiciel de reconnaissance optique de caractères

Appréciation: un bon logiciel d'entrée de gamme, accessible à tous.

Prix: 690 F

HANDY PARTNER
La numérisation accessible à tous.

La gamme des produits UPGRADE (PPM, Reading Partner, Image Partner et dans une moindre part, Calligrapher) est constituée d'outils qui couvrent l'ensemble des besoins d'une chaîne de PAO. Un seul détail manquait: la numérisation de graphismes.

Reproduire au sein d'un document, un graphisme déjà existant n'est pas simple si vous ne possédez aucun talent de graphiste. Tout éditeur amateur ou professionnel dispose heureusement d'un matériel approprié: le numériseur autrement appellé «scanner». *Handy Partner*, dernière nouveauté de la société **Upgrade**, vient compléter une gamme d'outils d'édition bien fournie. On retiendra également que c'est là, le deuxième produit de la société américaine **Migraph,** conceptrice du déjà célèbre *Image Partner*, qui est importé en France par **Upgrade Editions**.

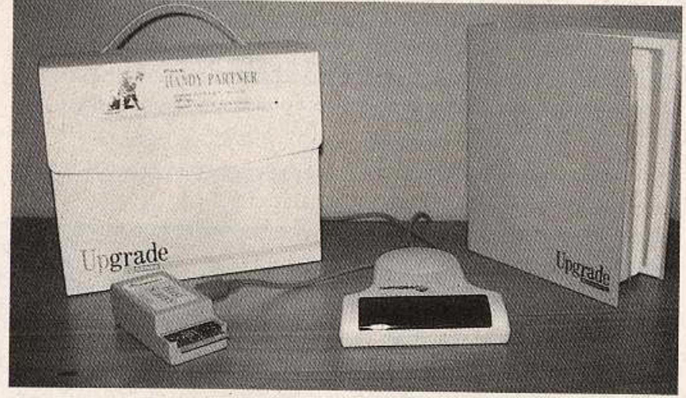
Commercialisé sous la forme d'une petite mallette, le produit s'avère pratique à transporter. A l'intérieur, tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement: scanner, alimentation et logiciel. Effet de gamme oblige, le programme de retouche fourni avec le scanner n'est autre qu'*Image Partner*. Si jusqu'alors l'offre logicielle était le maillon faible des scanners existants, ce ne sera pas celui d'*Handy Partner*. Un produit réputé qui a fait ses preuves.

Le scanner

Comme tout scanner, *Handy Partner* se connecte sur le STE, par l'intermédiaire d'une petite cartouche (9 x 5 cm). Sur une de ses faces, deux connecteurs: l'un de type jack est destiné à recevoir l'alimentation externe nécessaire au fonctionnement; l'autre de type DIN raccorde le scanner au ST.

Côté esthétique, le numériseur permet une bonne prise en main et rappelle, de par sa forme, le *Handy Scanner 10* de la société **Cameron**. Sur le côté gauche, un bouton déclenchant la numérisation, une molette servant au réglage de luminosité et un switch à quatre positions. Ce dernier permet de choisir entre les modes Noir & Blanc ou « halftones » (aux nombre de trois permettant d'avoir jusqu'à seize niveaux de gris). Sur le coté droit, un interrupteur permet de sélectionner la résolution du scanner. Quatre valeurs sont possibles: 100, 200, 300 ou 400 points par pouce (abrégé: ppp).

Le choix de la résolution doit être effectué en fonction des travaux que l'on désire réaliser. En général, il est nécessaire de choisir celle-ci en fonction du périphérique de sortie (imprimante laser, matricielle, jet d'encre, etc.), du rapport entre la taille de l'image numérisée et de sa reproduction ou encore, plus simplement, en fonction de la quantité de mémoire disponible. Ces réglages sont assez fastidieux et seule une expérimentation prolongée peut faire prendre conscience des différents problèmes de la numérisation. Notons toutefois que la valeur de 400 ppp, comme résolution maximale du scanner, est particulièrement élevée. Notamment lorsque l'on sait que la majeur partie des scanners de ce type présents sur le marché ne bénéficient que d'une résolution maximale de 300 ppp.



Un pack de qualité

A la différence des modèles dits «à plat», le scanner à main ne permet de numériser qu'une image de largeur réduite. Dans le cas précis du *Handy Partner*, la surface utilisée est de 10,4 cm. La numérisation se fait grâce à des coupleurs CCD (Coupled charged device) regroupés sous la forme d'une «barre de numérisation» à l'avant du scanner. Une lumière de couleur jaune/verte baigne l'opération.

Cette dernière est sensiblement meilleure que la lumière rouge autrefois utilisée sur bon nombre de scanners à main et qui atténuait les nuances entre certaines couleurs.

Un gros reproche toutefois sur le matériel: l'alimentation fournie donne un léger aspect artisanal au produit. En effet, celle-ci est un banal bloc secteur multi-voltage (3, 4.5, 6, 7.5, 9 ou 12 V), bon marché et d'une qualité plus que douteuse avec une multitude de prises à l'extrémité du câble.

N'étant pas, de toute évidence, conçu pour cet usage spécifique, on regrettera que ce léger détail de finition ne vienne gâcher l'excellente présentation générale du package *Handy Partner*. Au branchement il est nécessaire de vérifier si le voltage de sortie

et la polarité sont correctement sélectionnés.

Un brin de lecture

Aucun reproche ne sera fait à propos de la documentation d'*Image Partner* qui s'avère très précise et décrit dans les moindres détails les diverses fonctionnalités du logiciel. La documentation du matériel, à proprement parler, est toutefois plus décevante: une seule page trace l'ensemble des interrupteurs du scanner dans un style très (pour ne pas dire, trop) concis! Les autres pages ne décrivent que les options spécifiques du logiciel. De même, un graphisme sur une seconde page devait permettre de fixer les commentaires du texte. Hélas, comble de malchance, sur le modèle représenté par le graphisme, la localisation des différents interrupteurs n'est absolument pas la même que celle du scanner réel.

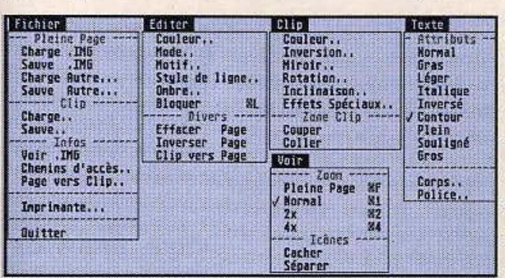
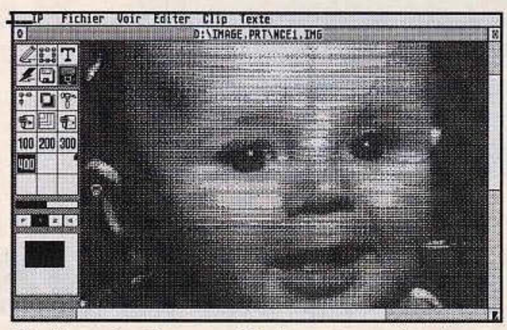


Fig. 2: ensemble des fonctions du logiciel

Ce n'est toutefois qu'un détail qui ne déroutera pas plus de quelques instants l'utilisateur même débutant. Plus gênante est l'absence de véritables exemples de numérisation complexe. En effet, le manuel se contente de décrire une numérisation sur un cas extrêmement simple; celui d'une image noir et blanc. Espérons qu'une future mise à jour de la documentation introduira un exemple plus complexe à réaliser mieux à même d'illustrer toute la complexité des réglages d'une numérisation réussie.
Pourquoi ne pas numériser, par exemple, l'image de la jaquette du logiciel? Cet exercice serait nettement plus intéressant.



Une image lors d'une numérisation

Nos tests

N'insistons pas sur les différentes fonctionnalités du logiciel de graphismes que nous avons décrites au cours de nos différents essais du produit. A titre de rappel, la figure 2 présente l'ensemble de ces fonctions et témoigne de leur variété: des fonctions de graphismes traditionnelles aux fonctions avancées de gestion de trames, rien n'y manque... ou presque. Seul absence notable, celle d'un module de correction permettant pour les utilisateurs avancés de trafiquer les images obtenues à l'aide de filtres prédéfinis. Comme tous les scanners, l'*Handy Partner* a été soumis à différents tests, susceptibles de mettre en évidence ses limites pratiques. Dans ce but, deux palettes **Kodak** utilisées dans le domaine de l'imagerie, ont servi aux essais. Ces dernières permettent de visualiser deux points importants dans la restitution d'image: l'exactitude des niveaux de gris et la bonne exploitation des couleurs sous forme de trames.
La première palette se compose d'un dégradé complet en vingt phases de gris allant du blanc pur au noir le plus total. A l'œil nu, seules dix-huit des vingt nuances sont distinguables.
La seconde palette offre, quand à elle, 9 couleurs fondamentales dans le domaine de l'imagerie (rouge, bleu, vert, cyan, magenta, jaune, brun, noir et blanc) en deux tons (sombre et clair).
Enfin, différentes photographies couleurs et noir et blanc ont permis d'évaluer la qualité de restitution dans le cadre d'une illustration de «gazette».

Les résultats

Globalement, les essais ont tous été passés avec succès: lors du premier test, après avoir numériser la palette, cette dernière a été imprimée sur une imprimante laser et onze des vingt nuances de gris étaient encore distinguables ce qui constitue une très bonne performance.
Dans le test des couleurs, et après moult réglages, il est apparu difficile de distinguer le rouge du magenta et le cyan clair du vert clair.
Toutefois, ces petits «défaut» sont communs à une grande majorité de scanners et on ne saurait en faire grief au modèle testé. Bien au contraire les résultats sont, en utilisation réelle, sensiblement meilleurs que ceux des scanners à main existants jusqu'alors.
A noter que toutes les réalisations ont été effectuées sur un STE et insérées ensuite dans *Calamus* avant d'être imprimées sur une imprimante laser HP LaserJet 3.
Seul point à surveiller, lors de l'usage d'*Handy Partner*, la régularité des déplacements du scanner est ici encore plus importante que jamais en raison de la résolution accrue de l'appareil.
La moindre irrégularité dans le mouvement fera apparaître à jamais des rayures plus ou moins importantes sur les documents clairs.
Un entraînement s'impose donc avant de pouvoir réaliser des «chefs-d'œuvre» c'est à dire des images nécessitant peu de retouches.

Une histoire de «petits» sous...

Le scanner à main est un matériel qui s'adresse tout particulièrement aux utilisateurs qui n'auront qu'un besoin occasionnel de ce type d'outil et qui ne voudrons, en aucun cas, numériser des pages A4 complètes. Dans cette optique, le rapport qualité/prix du produit est exemplaire. Sur ce point, l' *Handy Partner* constitue sans nul doute, une offre fort alléchante. Pour 1 990 F TTC, l'utilisateur dispose d'un matériel de bonne qualité associé à un logiciel dont la valeur n'est plus à prouver. Un ensemble sûr!

Nénad Cetkovic

Daatascan: Le grand retour

Il y a un an environ, nous vous présentions le scanner Daatascan commercialisé, à l'époque, par la société **Kempston**. Son importation est toujours restée confidentielle, en raison de l'absence d'importateur officiel. Pour les utilisateurs qui s'intéressent au domaine des scanners, il convient donc de signaler qu'une nouvelle version du numériseur en 400 Dpi vient de sortir pour un prix sensiblement équivalent au précédent (environ 2 000 F). Quant au logiciel, il a été remodelé et comporte aujourd'hui bon nombre d'améliorations dans le traitement des images et supporte une grande variété d'imprimantes lasers et matricielles (Espon, Brother, Hewlett Packard, etc.). Le *Dataascan* sera très prochainement importer en France par la société **Power Computing** au prix de 2 290 F.
Essai complet dans un prochain numéro.

SOIGNEZ VOS DISQUES DURS

Les utilitaires indispensables

Le disque dur est un périphérique fragile. Le moindre incident peut avoir des conséquences irréversibles sur vos données. Pour vous en protéger, il existe des logiciels spécifiques. S'en passer tient de l'inconscience.

Complément naturel du disque dur, le système de sauvegarde couramment appelé «streamer», d'après sa désignation anglo-saxonne, n'a pas eu de véritable audience dans le monde du ST. En pratique, un seul modèle aux performances limitées a connu une réelle commercialisation; il s'agit du système de sauvegarde *FastTape* de la société **I.C.D.** Hélas, son succès modéré outre atlantique n'a pas eu de répercussion en France. Sa diffusion «confidentielle» a empêché tout essor et il faut avouer que son prix allait à l'encontre de la philosophie du ST: «la puissance technologique à la portée de tous». Mais cette absence de système matériel a toutefois permis l'apparition de bon nombre de logiciels de sauvegarde de données sur disquette.

Le backup, pourquoi faire?

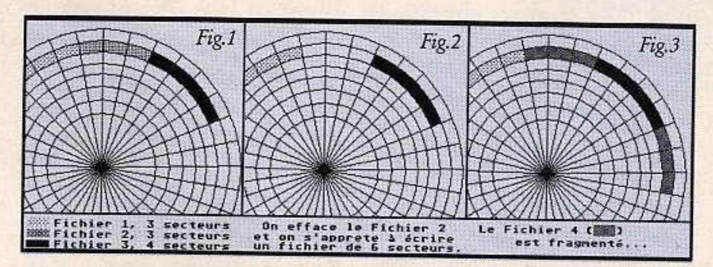
Un disque dur est un outil des plus pratiques. Hélas, comme tous les appareils électroniques, il n'est pas à l'abri d'une défaillance voire d'une panne. Aussi, est-il prudent d'en faire une sauvegarde - du moins des parties importantes - afin de remédier à tout «pépin» matériel.

La fonction première du logiciel de backup consiste donc à réaliser la sauvegarde rapide d'un disque dur ou de l'une de ses parties (qu'il s'agisse d'une partition ou d'un ensemble de fichiers). Après recensement, trois «grands» logiciels offrent des fonctionnalités intéressantes. Un quatrième produit, du domaine public, atteint leur niveau, même si sa convivialité demeure sensiblement inférieure. La liste est pourtant loin d'être exhaustive: *Fastcopy III*, dont nous vous parlions dans **Atari Magazine** n°14, offre des fonctions similaires bien que seule la sauvegarde de partitions entières est possible. L'idée conductrice de cette présentation a été de retenir uniquement les produits que la grande majorité des utilisateurs peuvent acquérir ou se procurer par le téléchargement sur le **3615 ATARI**.

Réorganisation du disque dur

Si la sauvegarde demeure la première préoccupation du possesseur de disque dur, elle n'est pas pour autant la seule. Une des principales difficultés à laquelle est confronté tout utilisateur de disque dur, est celle de la chute des performances de son disque dûe à la fragmentation des fichiers. Le principe est simple et résumé sur le graphique ci-dessous (cf. fragmentation).

Prenons un exemple précis afin de mieux illustrer ce phénomène. Supposons que vous venez de sauvegarder sur votre disque dur, fraîchement formaté, deux fichiers. Le premier, appellé pour simplifier F2, fait 10 Ko. Le second, F3, fait quant à lui, 20 Ko. Le système d'exploitation du disque dur va sauvegarder les fichiers les uns après les autres et pointer sur le premier espace libre sur le disque qui se trouve après le fichier F3, pour la prochaine sauvegarde (figure 1). Si le fichier F2 est maintenant effacé (car il ne sert plus par exemple), le système de gestion du disque dur va réattribuer la place du fichier dans l'espace libre (figure 2). Arrive maintenant un fichier F4 d'une taille de 25 Ko, qu'il faut sauvegarder sur le disque. Plus grand que le fichier F2, il ne tient pas entièrement dans le même espace et on est donc obligé de le scinder en deux (figure 3).



Par conséquent, lorsque le système ira lire le fichier, il sera obligé de s'arrêter pendant un moment pour déplacer les têtes de lectures et aller chercher la suite du fichier ailleurs.

Or, ce déplacement prend du temps. Si on répète cette opération de fragmentation une centaine de fois (soit en moyenne quelques dizaines de jours d'utilisation du disque), on obtient un disque dans lequel tous les fichiers sont enchevêtrés et où le disque dur perd la majorité de son temps de travail à déplacer les têtes. Cette réaction est appellée phénomène de fragmentation.

Les effets négatifs de ce phénomène peuvent être supprimés à l'aide de logiciels adaptés. Leur principe consiste à déplacer les bouts de fichiers sur une zone inutilisée du disque et à recopier ensuite, les fichiers dans l'ordre et en un seul bloc, à partir du début du disque dur. Parmi les logiciels qui réalisent cette fonction, il convient de citer *ChkDsk3*, un programme conçu par **Atari** et disponible en téléchargement sur le 3615 ATARI.

Utilitaires divers

Dresser ici une liste exhaustive des utilitaires pour disque dur, serait sans nul doute trop long et sans véritable intérêt. Aussi, seuls les principaux produits, reconnus par une multitude d'utilisateurs sont ici abordés. Quant aux autres, nous ne serions que trop vous recommander de suivre attentivement les rubriques *Domaine Public* ou *La vie facile*, dans lesquelles nous en ferons probablement l'écho.

Attardons-nous surtout sur les logiciels qui permettent d'améliorer les performances des disques durs. Il y a tout d'abord le célèbre *Turbodos* de Dominique Laurent, l'auteur du fameux *Rédacteur 3*. Ce logiciel permet d'accélérer, de manière conséquente, les accès au disque dur après l'avoir placé dans le dossier AUTO de votre disque dur. Seul problème, il n'est compatible qu'avec les versions du gestionnaire de disque dur Atari (A.H.D.I) inférieures à la 3.0 et ne fonctionne pas avec les STE. Ce logiciel définit notamment des buffers, mémoires tampons, où il stocke les données en lecture/écriture. Pour les utilisateurs d'interfaces DMA/SCSI, la grande majorité des logiciels de gestion existants proposent des artifices logiciels du même type et *Turbodos* perd, dans ce cas tout attrait.

Un des problèmes qui touche le plus les utilisateurs, est celui de la perte d'une partie sensible du disque dur. Par partie du disque dur, il convient de comprendre la véritable piste 0 du disque dur où sont définies les partitions du disque, les catalogues des différents «disques durs» du desktop, la table des secteurs occupés, etc. Heureusement quelques logiciels effectuent la sauvegarde de ces parties vitales afin de les restaurer en cas de «crash». *ST Mirror*, écrit par Michael J. Mitchell, et disponible en téléchargement sur **3615 ATARI**, est un logiciel shareware qui réalise la sauvegarde du boot secteur du disque dur, des tables d'allocations (carte des secteurs du disque occupés par des fichiers) mais aussi des catalogues existants sur le disque. Entièrement écrit en *GFA Basic*, cet utilitaire sans véritable égal permet de s'assurer à peu de frais contre les risques de crashs éventuels. A noter que *Tune up*, utilitaire du *Hard drive Turbo kit*, offre des fonctionnalités similaires mais à un prix sensiblement supérieur.

Enfin, pour les amateurs éclairés qui désirent «bidouiller» directement sur leur disque dur, il est nécessaire de signaler l'existence de trois produits permettant d'éditer les disques. Le premier ne se présente plus: *Mutil 2.1* édité par la société **Michtron** est devenu le grand classique de ce domaine. Il permet l'édition du disque ou d'un seul fichier, de modifier directement celui-ci, de visualiser la table des fichiers et de récupérer éventuellement des fichiers détruits par erreur. Enfin, il propose une table graphique d'occupation du disque, indiquant l'espace encore libre et permet de copier d'un support à un autre, des pistes ou des secteurs, aussi bien en mode relatif (repéré par n° de piste, n° de secteur) qu'en absolu (repéré uniquement par un n° de secteur). Le second est un domaine public en téléchargement sur le **3615 ATARI**. Il s'agit de *Diskedit*. Enfin, l'excellent *Checkdisk 3* (également en téléchargement) inclut une fonction d'édition.

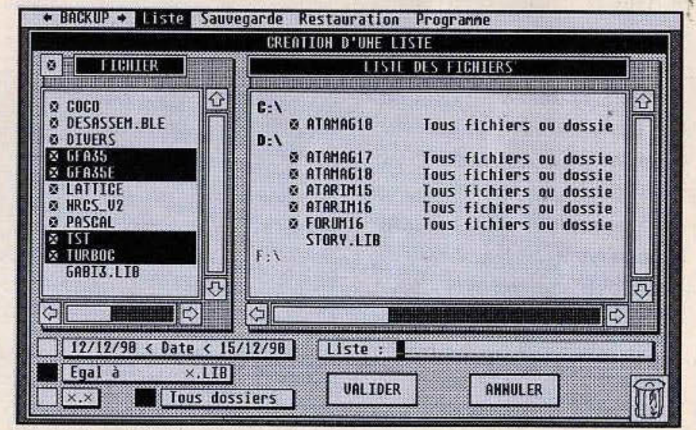
A suivre...

Le disque dur est un domaine que beaucoup d'utilisateurs abordent, pour la première fois, avec le ST. Bien que l'on accorde généralement le plus grand soin est apporté au choix du matériel, on s'aperçoit très rapidement que l'utilisation du disque dur consiste en fait, en un savant mélange de logiciel et de matériel. Le moindre petit problème suffit parfois à causer une véritable panique chez l'utilisateur non averti. Et chaque jour, arrivent des utilitaires qui offrent plus de possibilités à l'utilisateur et qui renforcent la sécurité. Mais rassurez-vous, le disque dur est un périphérique tout à fait au point. Un fait demeure et ceux qui utilisent déjà un disque dur, ne feront que confirmer: dès les premières opérations, il devient difficile, pour ne pas dire impossible, de s'en passer!

The best backup

Edité par la société **Micro Service Informatique**, *The best backup* est incontestablement un des produits phares, notamment avec la nouvelle version 2.0 du logiciel. Entièrement sous GEM, ce produit ne risque nullement de dérouter l'utilisateur débutant puisque les menus ne présentent qu'un strict minimum d'options.

Le principe du backup est simple: l'utilisateur définit dans une liste, l'ensemble des fichiers dont il désire effectuer la sauvegarde. Il est possible de consulter les dates mais aussi et surtout la longueur des différents fichiers. Ce dernier détail permet une juste estimation du besoin en disquettes lors de l'opération. La sélection effectuée, il ne reste plus qu'à donner un nom à cette liste qui est ensuite sauvegardée sur le disque. Celle-ci pourra être réutilisée de manière automatisée à n'importe quel moment, sans aucune autre forme de sélection. L'opération de sauvegarde, à proprement parler, ne débute que lorsque l'utilisateur a choisi le nom de la liste



Best Backup: définition d'un sauvegarde.



Best Backup: les options.

de fichiers à sauvegarder. A ce moment, le logiciel demande d'introduire la première disquette et la formate avant de sauvegarder les fichiers, un par un. Deux options du menu permettent soit d'affiner, soit d'accélérer la tâche: sauvegarde de l'ensemble des fichiers sélectionnés ou uniquement de ceux qui ont été modifiés depuis la dernière sauvegarde.

De plus, si l'un des fichiers que vous désirez sauver, dépasse la taille maximale d'une disquette, le logiciel *Découpe* permet, comme son nom l'indique, de le morceller, sur plusieurs disquettes. Option intéressante, notamment dans le cas d'images numérisées, gourmandes en espace disque. Une autre option du logiciel, «Initialisation», présente une sélection des supports sur lesquels peut être effectuée la sauvegarde: disquettes, disque dur (le même ou un second disque) ou même enfin disque dur amovible sont quelques uns des supports actuellement reconnus. Toutefois, dans le cas d'un disque dur comme sauvegarde, il sera nécessaire de le formater préalablement, si ce n'est déjà fait. En effet, *T.B.B.* ne réalise pas cette opération, de manière à rester compatible avec les nombreux systèmes de gestion de disques ou d'interfaces SCSI existants sur le marché. Il assure ainsi à son utilisateur le bon fonctionnement du logiciel et ce quelque soit le type du disque dur.

Enfin, dernière option, un accessoire permet de paramétrer une sauvegarde régulière dans le temps. Ce système trouvera tout son intérêt dans le cadre d'une utilisation particulière. Mais l'on peut s'interroger pour savoir si un utilisateur professionnel peut se permettre de perdre une demi-heure à effectuer un backup, plusieurs fois par semaine et ce surtout dans le cas d'une sauvegarde sur disquettes.

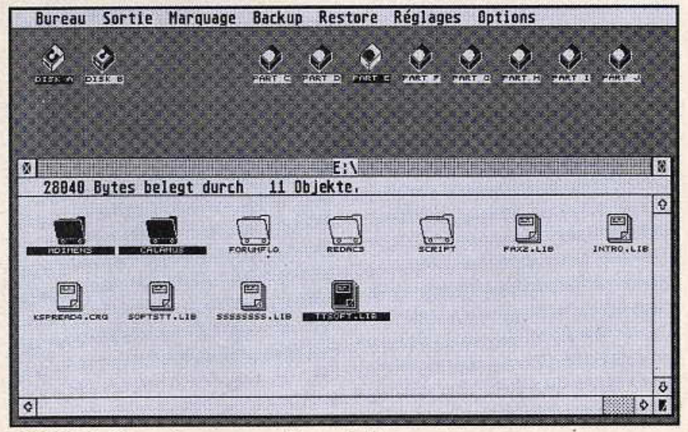
The best backup utilise une méthode simple pour la sauvegarde; en fait, chaque fichier est sauvé avec un numéro correspondant à sa position dans la liste sélectionnée. Les fichiers gardent toutefois la même taille et on regrettera l'absence d'un système de compression de données, comme, par exemple, sur *HDU*. La mise en œuvre est aisée et le système de «liste» pratique notamment dans le cadre de sauvegardes répétitives. Au total, un logiciel simple et efficace qui sera à sa place chez tout utilisateur de disque dur.

Hard Disk Utility

Plus couramment surnommé *HDU*, cet utilitaire, commercialisé par **Application Systems**, permet de réaliser de manière très intuitive les backups que l'on désire. Simple dans son principe, ce logiciel affiche des icônes qui représentent les différents lecteurs de disques et disques durs disponibles, et parodie en quelque sorte le GEM: chaque icône peut être «ouverte» comme sur un bureau classique du ST. Dès lors, s'affiche une fenêtre contenant les dossiers et fichiers du lecteur en question. Les dossiers peuvent alors, à leur tour, être ouverts et ainsi de suite.

La sélection des fichiers se fait de manière intuitive puisque il suffit de cliquer dessus pour que ceux-ci soient pris en compte. Une fois, l'opération de marquage terminée, l'icône du lecteur est «tirée» sur celle où l'on désire effectuer la sauvegarde qui démarre automatiquement. Si malgré tout, vous ne comprenez pas très bien la manœuvre, pas de panique! Une documentation d'une vingtaine de pages en français décrit dans le détail les différentes manipulations ainsi que l'ensemble des fonctionnalités du produit.

Contrairement à *The best backup*, *HDU* n'a pas été conçu pour une utilisation de backup sur disque dur ou sur amovible. Quant aux lecteurs de disquettes, il est possible de paramétrer très exactement leur formatage: nombre de pistes, de faces et de secteurs. Enfin, comme *TBB*, *HDU* permet de ne réaliser que la sauvegarde des fichiers ayant été modifiés depuis le dernier backup.



H.D.U 2.0: Un environnement très convivial.

Quant à la restauration, elle s'avère à peine plus complexe. Le programme demande à l'utilisateur d'introduire la dernière disquette du backup. De fait, celle-ci contient le catalogue des fichiers et dossiers qui ont été sauvegardés. Là encore, une restauration partielle des fichiers est possible. Pour lancer celle-ci, il suffit d'amener l'icône de la disquette sur le disque dur où l'on désire rétablir les données. A noter que lors de la sauvegarde comme de la restauration, il est possible de suivre précisément l'avancement de l'opération, puisque le logiciel affiche d'abord, le nombre de disquettes nécessaires puis, en bas à gauche de l'écran, les différentes disquettes qui ont déjà été traitées.

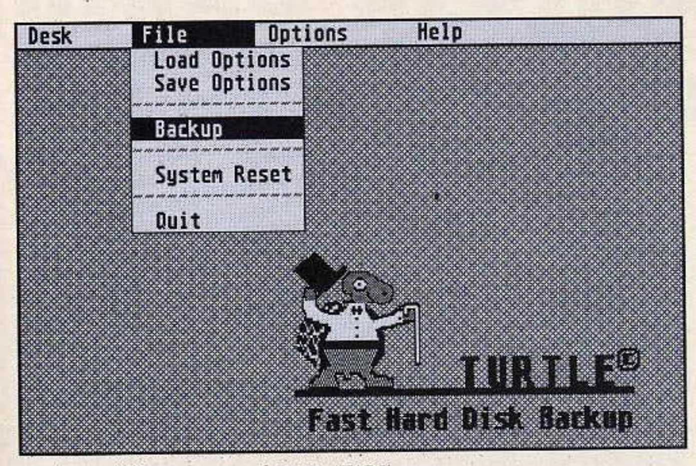
Le système de sauvegarde de *HDU* est à peine plus lent que celui de *T.B.B.* Toutefois, les données sont compressées sur la disquette et par conséquent, la sauvegarde finale prend moins de place. En règle générale, les coefficients de compression de *HDU* sont très bons: 33% pour des fichiers programme, 60% sur des graphismes numérisés, etc. Ainsi, le gain de place est appréciable surtout lors d'un backup plus important (celui d'un disque dur de 40 Mo par exemple). De plus, si un fichier dépasse la taille d'une disquette, *HDU* procède automatiquement à son découpage.

Mais toute médaille a son revers et si l'opération de compression est synonyme de gain de place, elle peut également s'avérer source d'ennuis. En effet, un seul fichier apparaît sur une disquette de backup et celle-ci ne contient plus alors un seul octet de libre. Or, le moindre problème lors de l'écriture sur une disquette risque d'empêcher toute restauration de l'ensemble des fichiers. De plus, contrairement à *TBB*, *HDU* sera absolument nécessaire pour récupérer les données. Toutefois , force est de constater qu'*HDU* est un logiciel fiable et que ses possibilités en font incontestablement le grand standard dans ce domaine. A posséder absolument!

Turtle 3

Ecrit par un utilisateur américain, George R. Woodside, *Turtle* est à la fête.

Ce logiciel est un domaine public américain mais a été traduit en français par un collaborateur de notre serveur



Turtle: en téléchargement sur le 3615 ATARI!.

3615 ATARI, sur lequel vous pourrez trouver cet outil en téléchargement. Logiciel de backup complet, *Turtle* propose même certaines fonctionnalités que ses «rivaux commerciaux» n'offrent pas. Il est ainsi possible de sélectionner au cours de la sauvegarde le lecteur de la prochaine disquette. Une fonctionnalité intéressante pour mieux organiser son backup, notamment lorsqu'on possède deux lecteurs de disquettes.

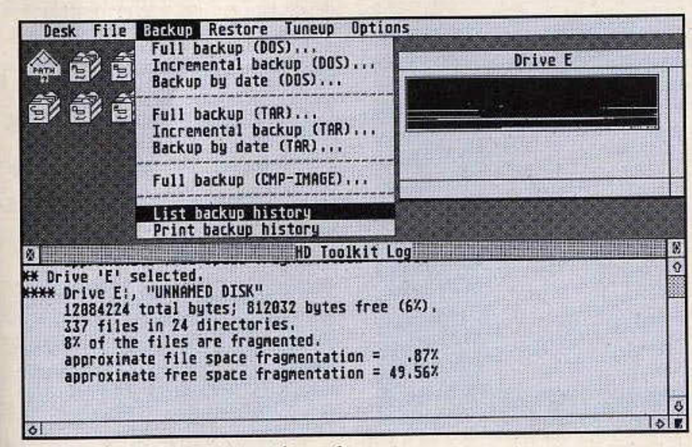
En plus des modes d'archivage complets ou incrémentaux (seulement les nouveaux fichiers et ceux qui ont été modifiés), *Turtle* permet également d'exclure automatiquement un certain type de fichiers, lors de l'opération. Par exemple, tous les fichiers du type *.BAK. De plus, il est possible de forcer le logiciel à demander une confirmation de sauvegarde pour chacun des fichiers, offrant ainsi un contrôle total, bien que parfois pénible, sur la sauvegarde. Une fois sauvés, les fichiers ne seront pas directement utilisables et ,il sera nécessaire, comme pour *HDU*, de repasser par le logiciel de backup.

Ce produit soutient aisément la comparaison avec les logiciels présentés plus haut. De plus, son faible coût (puisqu'il n'y a besoin, au pire, que de le télécharger!), en font un utilitaire qu'il est bon d'essayer car ses fonctionnalités sont surprenantes.

On regrettera l'absence d'un module de compression de données, toujours utile.

Hard Drive Turbo Kit

Edité par **Michtron**, ce produit bénéficie d'une diffusion beaucoup plus restreinte que ses



Hard Drive Turbo Kit: un outil complet.

deux concurrents précédents. Toutefois, *H.D.T.K.* va plus loin que la simple sauvegarde de disque dur. En fait, il s'agit d'une offre complète d'utilitaires destinés à gérer de façon optimale son disque dur.

A toutes fins utiles, il convient de signaler qu'*Hard Drive Turbo Kit* est en réalité une compilation de trois logiciels commercialisés, il y a de cela quelque temps: *Backup*, *Tune Up* et *M-cache*.

M-Cache est un logiciel dont les fonctionnalités rappellent fortement *TurboDos* (cité ci dessus). En effet, il s'agit d'un programme qui réserve un espace mémoire afin d'y stocker les secteurs les plus couramment utilisés ainsi que les tables d'allocations, etc. Conséquence immédiate, les temps d'accès en lecture sont nettement optimisés. En bref, ce n'est autre qu'un logiciel de mémoire cache pour lecteur de disquette ou disque dur.

Intéressons-nous plus particulièrement à *Backup* et à *Tune Up*. Les fonctionnalités du logiciel de sauvegarde sont similaires à celles des produits précédents. Seul originalité, *Backup* permet de sauvegarder au format DOS ou au format TAR, format interne qui offre une grande vitesse de sauvegarde. Comme sur *T.B.B*, la compression des données n'est pas disponible. Plusieurs méthodes de *backup* sont possibles: de la simple copie de tous les fichiers aux différents types d'opération de sauvegarde incrémentale, qui se base sur un historique des sauvegardes pour sélectionner les fichiers.

A noter que comme *HDU*, *Backup* permet de sauver des fichiers plus longs qu'une disquette, en l'éparpillant en plusieurs morceaux et sans l'emploi d'un logiciel particulier. Mais dans ce cas, un même fichier ne pourra s'étendre sur plus de quatre disquettes.

Un historique des opérations est tenu à jour sur le disque dur, au sein d'un fichier où sont consignées toutes les opérations de sauvegarde ainsi que les disques et les fichiers concernés. De plus, *Backup* permet de sauvegarder également les fichiers cachés ou protégés en écriture.

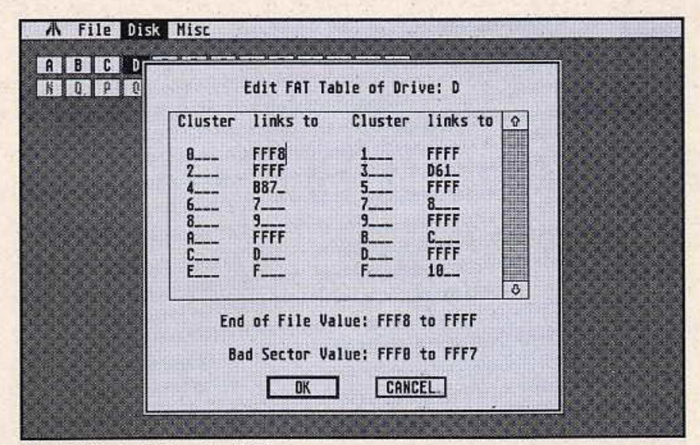
Tune Up, pour sa part, réalise bon nombre d'opérations sur le disque: analyse du disque, de sa fragmentation, etc. Le produit effectue également la recherche de problèmes telles que les tables d'allocations détruites ou corrompues et tente, si l'utilisateur le désire, de les réparer. Autre fonction du logiciel, il réalise l'optimisation du disque dur notamment en réorganisant le positionnement des différents fichiers du disque dur et en annulant ainsi le phénomène de fragmentation. De plus, des statistiques variées peuvent être effectuées, à partir du logiciel, sur les différents disques: taux d'occupation, espace libre, affichage graphique des blocs utilisés dans un disque, etc.

C'est un ensemble très complet, susceptible d'intéresser tout utilisateur soucieux des performances et de la maintenance logicielle de son disque dur.

CHKDSK 3.0

Créé par **Atari**, ce logiciel de gestion de disque dur est incontestablement l'un des plus utiles. Son acquisition ne vous ruinera pas puisque ce logiciel est disponible en téléchargement sur **3615 ATARI** (et uniquement ici car le produit n'est pas du domaine public). Ses fonctions sont variées et permettent de traiter aussi bien les fichiers que les disques. Il est ainsi possible d'éditer les différents secteurs d'un fichier. Toutefois, cette édition est moins conviviale dans sa présentation que celle que l'on rencontre sous *Mutil* par exemple. La récupération de fichiers est quant à elle simple, puisqu'il suffit de sélectionner le fichier à récupérer ainsi que la méthode (manuelle ou automatique) de récupération.

CheckDisk 3 d'Atari: analyse des structures du disque.



CheckDisk 3: édition des FATs.

Mais c'est dans le traitement du disque que *CHKDSK* prend toute sa dimension. En effet, le logiciel effectue quasiment n'importe quelle intervention sur votre disque. La défragmentation de celui-ci est, par exemple, une des possibilités offerte par le logiciel. Il suffit de quelques minutes à *Checkdisk* pour transformer votre disque complètement fragmenté en un disque parfaitement organisé. Mais il est également possible d'obtenir une carte du disque montrant son occupation et sa fragmentation ou encore une grande variété d'informations: taille d'un secteur du disque, taille du cluster, longueur du catalogue du disque, longueur de la table d'allocation des fichiers (FAT), emplacement du premier secteur de la FAT ou encore du premier secteur de données, etc. Enfin, ultime fonction, il est possible d'éditer manuellement la FAT du disque dur, permettant ainsi d'enchaîner manuellement les différents secteurs du disque. A noter que le logiciel a été conçu pour un bon fonctionnement avec des disques durs amovibles, puisqu'une option «Force Media Change» prend en compte un changement de cartouche. Une dernière remarque toutefois, le logiciel est en anglais mais la version française devrait bientôt voir le jour.

Son prix étant minime par rapport aux services qu'il peut rendre, *CHKDSK 3.0* est incontestablement l'utilitaire que tout utilisateur de disque dur se doit de posséder.

Nénad Cetkovic



Méga promotion de noël

(du 15/12/90 au ~~15/01/91~~ 01/02/91)

Disque dur SCSI P.PREMIUM.

Auto-parquable.

Livré formaté, partitionné, auto-bootable.

100 % compatible avec les disques durs Atari.

Possibilité de mettre 2 disques durs dans le boitier (1).

Nouveau: nous vous offrons le boitier style Megafile.

Code produit	Capacité	Temps d'accès	Prix ttc
PREMIUM 32	32	40	~~3690.00~~
PREMIUM 32 +	32	28	~~3990.00~~
PREMIUM 48	48	40	~~4190.00~~
PREMIUM 48 +	48	28	~~4490.00~~
PREMIUM 60	60	24	~~5290.00~~
PREMIUM 84	84	24	~~6190.00~~

Face à l'afflux de commandes, nous continuons la promotion jusqu'au 01/02/91. Passée cette date, les disques durs PREMIUM subiront une hausse des prix allant de 100 à 300 francs. Promotion limitée aux disques durs en stock.

Nouvelle adresse!

OMIKRON.France, 7 rue Voltaire
5110 REIMS, tel: 26 40 60 22

Le 32+au prix du 32 !!!
3690,00 francs ttc

Le 48+au prix du 32+!!!
3990,00 francs ttc

Le 84 au prix du 60 !!!
5290,00 francs ttc

Disque Dur Golden PREMIUM

Mêmes caractéristiques que les PREMIUM, avec en plus:

- meilleurs temps d'accès
- garantie 2 ans
- encore plus silencieux

Code produit	Capacité	Temps d'accès	Prix ttc
GP 40	40	25	~~4990.00~~
GP 52	52	19	~~5490.00~~
GP 85	85	19	~~7490.00~~
GP 110	111	20	~~8990.00~~

GP 40: 500 francs de réduction
soit 4490,00 francs ttc

GP 52: nouveau modèle
soit 4990,00 francs ttc

GP 85: 500 francs de réduction
soit 6990,00 francs ttc

(1) Nouveau: nous vendons maintenant les disques durs SCSI nus. Liste sur demande. Prix imbattables.

Nous vendons maintenant des modems qui se branchent sur le port cartouche. Contactez nous pour plus de renseignements.

The KILLER 2.08

- **Extermine TOUS les boot-virus.**
- **Vaccination des disquettes.**
- **En français (doc. + logiciel).**
- **Noté 17/20 par les acheteurs.**

Fonctionne parfaitement avec MORTIMER. MORTIMER est un résident qui interdit aux links virus d'attaquer vos programmes.

The KILLER seul: 129,00 francs (code: killer). The KILLER + MORTIMER: 395,00 francs (code: mortkill). avec un disque dur: Mortimer + The KILLER 2.08 pour 299,00 francs ttc (au lieu de 419,00 francs) (code: mortkilldur).

Code Produit	Qté	Prix
Frais logiciel		**25.00**
Frais disque dur		**110.00**
Frais autres		**39.00**
Total:		

Bon de commande

OMIKRON.France, 7 rue Voltaire, 51100 REIMS

Tel: 26 40 60 22

Nom:

Prénom:

Adresse:

Code postal:

Ville:

Téléphone:

num CB:

Validité:

LA BOUTIQUE ATARI MAGAZINE

KIT DE NETTOYAGE

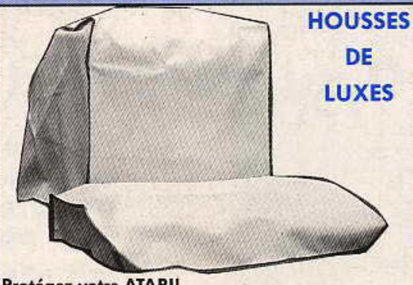


Votre ST comme neuf!

Un mini–aspirateur avec plusieurs embouts, une brosse, des chiffons antistatiques, des flacons de liquide nettoyant et une disquette de nettoyage: avec cette ensemble très complet votre ATARI et ses accessoires retrouveront l'éclat du neuf! De plus le nettoyage des têtes du lecteur de disquettes vous évitera les fichiers scratchés du fait de l'inévitable encrassement des têtes.

Kit de nettoyage 3"1/2 – réf.3200 .... 199 F
Kit de nettoyage 5"1/4 – réf.3210 .... 199 F

HOUSSES DE LUXES



Protégez votre ATARI!

Réalisé en simili cuir blanc ces housses de luxe vous éviteront les pannes dues à la poussière, cendres, miettes ...qui vous privent de votre micro–ordinateur et vous coûtent cher.

- **Housse clavier 520/1040 – réf.3500 .... 85 F**
- **Housse monit.coul. – réf.3530 .... 125 F**
- **Housse imprim.laser – réf.3520 .... 99 F**
- **Housse clavier + moniteur.réf.3510 .... 175 F**

SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE

Ménagez votre cou !

Plutôt que de vous contorsionner pour bien voir utilisez ce support moniteur orientable en tous sens.

- **Support moniteur. réf.3700 .... 225 F**

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES



Pour tout étiqueter !

Une étiquette imprimée est toujours plus lisible, que ce soit pour le courrier ou le rangement.
Ces étiquettes existent en deux formats(par 500):

- **500 étiquettes 1 de front 89X36 mm.réf.3720 .... 50 F**
- **500 étiquettes 3 de front 89X36 mm.réf.3730 .... 60 F**

QUICKJOY IR INFRARED



La liberté complète. Jouez assis, debout, couché, les pieds au mur, roulé en boule... Fini le fil qui vous gêne, se débranche, s'accroche... Sa forme ergonomique façon pistolet spatial, bouton de tir en gachette et au pouce vous séduiront. Branchez le récepteur infra rouge et éclatez-vous sans contrainte ni retenue! Pour Amstrad CPC, Atari, Amiga...

Quickjoy IR infrarouge - Réf. 3630 .... 375 F

BOITE DE RANGEMENT



N'égarez plus vos disquettes!

Un rangement intélligent de vos disquettes vous en facilitera la recherche et les mettra à l'abri de la poussière, cendres, chocs...
Couvercle transparent, 5 intercalaires et fermeture à clef(livrée avec deux clefs), cette boîte existe en plusieurs contenances.

- **Boîte rang.disq.5"1/4.(100 disq.).réf.3420 .... 125 F**
- **Boîte rang.disq.5"1/4.(50 disq.).réf.3430 .... 100 F**
- **Boîte rang.disq.3"1/2.(40 disq.).réf.3440 .... 90 F**

JOYSTICK JET FIGHTER

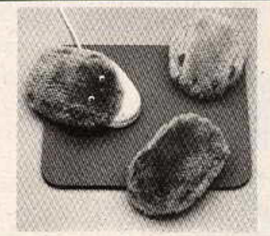


Le Joystick qui fait gagner!

Stable grâce à ses quatres pieds excentrés et ses quatres ventouses, pratique avec ses deux boutons de tir, efficace par ses 6 microswitchs, muni d'interrupteur de tir en rafale sur la poignée, le joystick JET FIGHTER est le coéquipier idéal pour réaliser des scores fabuleux!

- **Joystick Jet Fighter.réf.3620 .... ~~210 FF~~ 185 F**

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris!

La poussière et l'usure de la boule sont les principales causes de panne de souris! Grâce à ce tapis, en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris tout en augmentant son confort d'utilisation.
La housse vous la rendra plus agréable au toucher et la gardera bien au chaud.

- **Tapis souris.réf.3300 .... 55 F**
- **Housse souris.réf.3310 .... 80 F**
- **Tapis + Housse souris.réf.3320 .... 115 F**

FILTRE ECRAN 12"



Fini les yeux rouges!

Un long moment passé à jouer ou à programmer vous vaut parfois d'avoir mal aux yeux compte–tenu de la proximité l'écran. Ce filtre vous évitera les reflets et atténuera la luminosité sans dégrader la vision de l'écran. Se fixe et s'enlève trés facilement par fixation velcro.

- **Filtre écran 12" monochrome réf. 3810 .... 165 F**
- **Filtre écran 12" couleur réf. 3820 .... 185 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

BON DE COMMANDE

Remplissez lisiblement le bon ci-dessous (ou une photocopie) et adressez le, accompagné de son reglement à:

ATARI MAGAZINE service VPC
16, quai J.B. Clément 94140 ALFORTVILLE

Nom: .... Prénom: ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Je possède un Atari ST:
Type: .... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par:
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
à l'ordre de M.C.M. EUROPE
Tous nos envois sont effectués en recommandé.

Article	Quantité	Référence	Prix total

Frais de port: *
28 F. jusqu'a 350 F. d'achat,
36 F. au dessus de 350 F.
* tarif port au 01/07/89, France métropolitaine uniquement.
SIGNATURE

Frais de port	
TOTAL A REGLER	

OFFRE EXCEPTIONNELLE

ENRICHISSEZ

VOTRE TYPOTHEQUE SANS VOUS RUINER...

Exclusivité ATARI MAGAZINE. Des polices de caractères de qualité pour CALAMUS enfin disponibles à un prix attractif.

Profitez sans attendre de cette opportunité. Envoyez-nous sans tarder votre commande, les premiers arrivés, seront les premiers servis...

Typo 1

FAX

①

Typo 2

①

Excelsia

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvw
xyz&éèç àêïù$#@ÉÇÀ""()/-*
+!?,;:=.

①

EUKLID

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ $""(
) - !?,;:.

①

EUKLID CONDENSE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY
ZABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWX
YZ $ ""() - !?,;:=.

①

Favorite

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZabcdefghijklmnopqrstuvw
xyz&éèçàêïù$#@ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=.

②

Favorite Italique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZabcdefghijklmnopqrstuv
wxyz&éèçàêïù$#@ÉÇÀ""()/-*
+!?,;:=.

②

Favorite Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZabcdefghijklmnopqrstuv
wxyz&éèçàêïù$#@ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=.

②

Favorite Bold Italique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV
WXYZabcdefghijklmnopqrstuv
wxyz&éèçàêïù$#@ÉÇÀ""()/*-
+!?,;:=.

②

Bobo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnopq
rstuvwxyz éè àêïù$# É ""()/
*- +!?,;:=.

②

BON DE COMMANDE

à retourner à ATARI MAGAZINE – 79 avenue Louis Roche – 92238 Gennevilliers Cedex accompagné de votre réglement

OUI je désire profiter de cette offre exceptionnelle qui me permet d'acquérir des polices de caractères ST–PROFI pour CALAMUS au prix de 600 F TTC ou deux jeux pour 990 F TTC.

Veuillez notez ma commande de:
- ☐ police n° ① au prix de 600 F TTC
- ☐ police n° ② au prix de 600 F TTC
- ☐ les deux polices 990 F TTC

Montant total de ma commande .... F dont réglement ci–joint par chèque à l'ordre d'ARTIPRESSE.

M. ....

Adresse : ....

Code postal et ville : ....

990 F TTC

LES DEUX JEUX DE POLICES DE CARACTERES

si vous ne voulez pas découper votre magazine, recopiez ce bon sur papier libre ou photocopiez–le.

Le petit dictionnaire informatique

Pour tout connaître du jargon informatique, voici la suite de notre lexique mensuel. Sont signalés entre parenthèses le qualificatif et le terme anglais correspondant.

Objet
(nm, object)
Les langages évolués des années 80/90 tendent à manipuler des structures plus évoluées que les nombres. Celles-ci sont appelées «objets» et sont caractérisées par des attributs qui permettent de les grouper en classe. Les «langages orientés objets» (LOO) découlent logiquement des lois de la programmation structurée et constituent l'évolution logique des langages évolués structurés. Exemple de LOO: C++, Smalltalk, Eiffel, etc.

OCCAM
(nm, occam)
Langage de programmation conçu, par la société **Inmos**, pour la programmation de machines parallèles basées autour des transputers. Les traitements sont décomposés en objets (processus à exécuter) eux-mêmes mis en correspondances par l'utilisation de messages et de canaux de communication (liens).

OCR
(sigle, Optical Character Recognition)
La reconnaissance optique des caractères est une des applications les plus répandues de la vision artificielle (branche reine de l'intelligence artificielle). Elle consiste à reconnaître les caractères d'un document imprimé afin d'en constituer non pas un fichier image, mais un fichier texte ASCII.

Octal
(adj, octal)
Se dit de tout nombre exprimé en base 8.

Octet
(nm, octet)
Unité standard de mesure de capacité en informatique, l'octet est un ensemble de huit positions binaires. 1 octet = 8 bits.

Onduleur
(nm, undulator)
Système installé entre la prise secteur et l'alimentation du matériel informatique afin de protéger l'ordinateur des pannes de secteur et des microcoupures.

Optique
(adj, optical)
Se dit de tout système basé sur la lumière et les capacités de réflexion, réfraction de certaines surfaces. Par exemple: disque optique, fibre optique, etc.

Ordinateur
(nm, computer)
Prononcé pour la première fois en 1956 par Jacques Perret (répondant ainsi à la demande d'**IBM** qui cherchait un mot pour définir ces machines), ce terme désigne des machines électroniques programmables destinées au traitement des informations.
Jacques Perret précisait à l'époque, que le mot existait dans le Littré comme adjectif désignant Dieu qui met de l'ordre dans le monde.
Le micro-ordinateur est un ordinateur construit autour d'un microprocesseur.
Les mini-ordinateurs désignaient à l'origine des ordinateurs économiques conçus pour des applications plus légères que celles des «gros systèmes».
Aujourd'hui, les minis sont en réalité des gros micros à la fois multipostes et multitâches sur lesquels sont connectés de dix à cinquante terminaux.
Les ordinateurs universels (les gros systèmes) où tous les composants (de l'UC aux périphériques) sont en plusieurs unités.

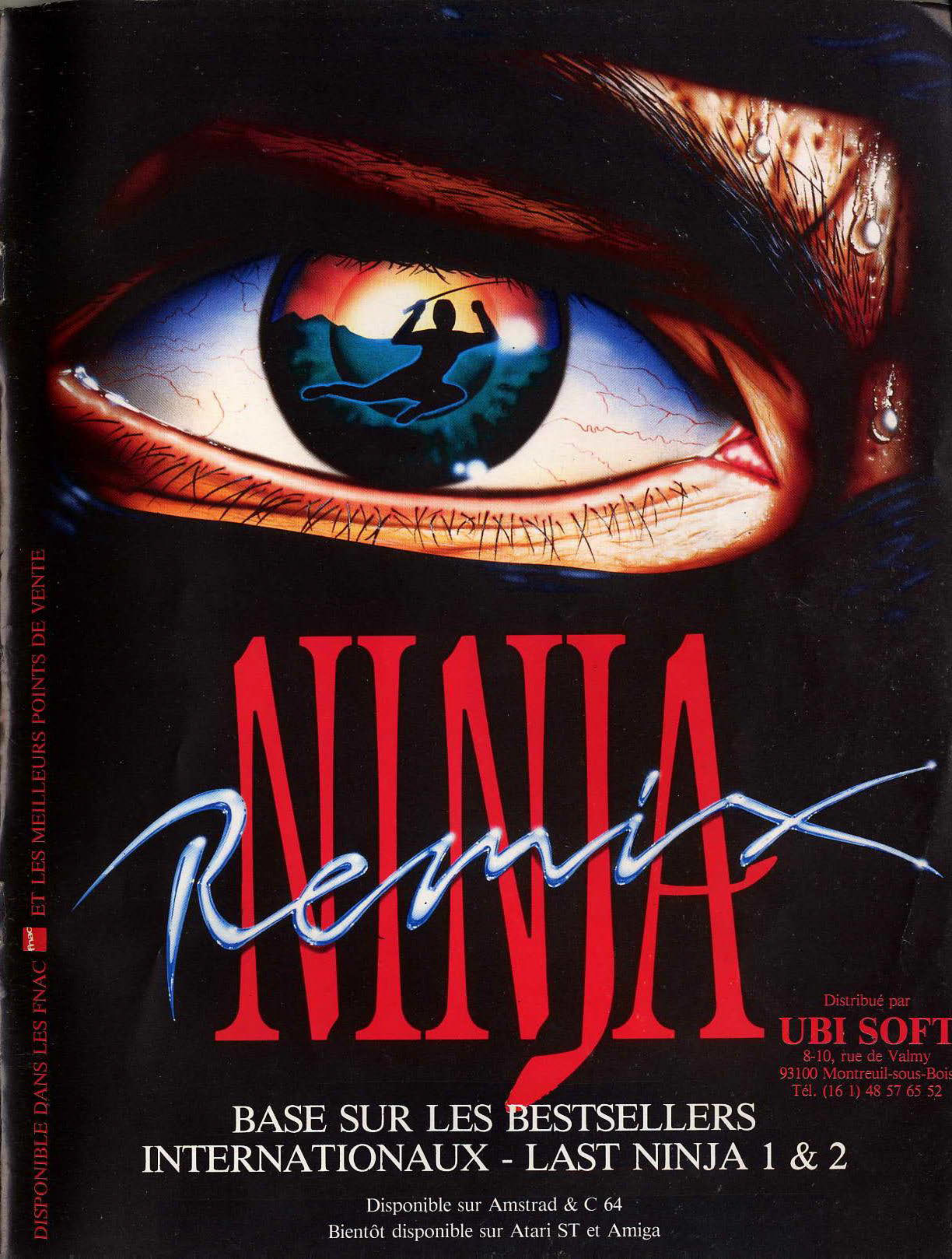
Ordinogramme
(nm, data flow chart)
Représentation graphique des traitements réalisés par l'ordinateur à l'aide de symboles prédéfinis.
On utilise plus souvent le mot «organigramme» au sens plus général.

Organigramme
(nm, flow chart)
Représentation graphique d'une organisation.

OSF
(sigle, Open Software Fundation)
Fondation créée en 1988 à l'initiative de grandes sociétés d'informatique (**IBM, DEC, HP, Apollo, Siemens, Bull**, etc.) dans le but d'unifier les systèmes Unix.
Ce mouvement s'oppose au groupement **Unix International** dominé par **AT&T** (créateur du système Unix). On doit à **OSF**, l'interface graphique Motif et plus récemment la première mouture d'un Unix unifié, OSF1, basé sur le Unix-like MACH.

OS
(sigle, Operating System)
Système d'exploitation. Logiciel de base de l'ordinateur assurant la gestion de la mémoire et des périphériques.

Ouverture d'une session
(nf, Logon)
Procédure employée par l'utilisateur d'un système multi-poste pour accéder à l'ordinateur. L'ouverture d'une session s'accompagne d'une phase d'identification durant laquelle l'utilisateur entre au clavier son nom et un mot de passe.
La procédure inverse, la fermeture d'une session, est appelée «Logout».



NINJA
Remix
BASE SUR LES BESTSELLERS
INTERNATIONAUX - LAST NINJA 1 & 2
Disponible sur Amstrad & C 64
Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52
DISPONIBLE DANS LES FNAC
fnac
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



DANS LA COLLECTION MURDERS INFOGRAMES PRÉSENTE
MURDERS IN SPACE
INDICES REELS DANS LA BOÎTE
Module d'habitation 2
JUNE 30 Th
16:08
EMERGENCY LIFE SUPPORT SYSTEM
external/programm
Internal Status : Life support programm
Tout allait bien à bord de la station orbitale PEGASUS. La discrète vibration des appareils scientifiques rassurait les huit membres de l'équipage concentrés sur leurs expériences. Tout ronronnait... jusqu'à la découverte de la première victime. Alors, l'aventure bascula dans l'horreur.
INFOGRAMES
Pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles
ALCATRAZ
Absolute Danger
POWER HOUSE
CELLHOUSE
VENTILATORS
LANDING WHARF
AUXILIARY WHARF
CHECK POINT
FOG SIREN
U.S. SECRET
03/20/1993
INFOGRAMES